no.570
1998年 8/15
アミューズメント通信
AUGUST 15, 1998

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka,530-0027 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日 第3種郵便物認可　発行所 ㈱アミューズメント通信社 〒530-0027 大阪市北区堂山町18ー2(若杉ビル) ☎06(314)0309 FAX06(314)3821 定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

中国広東省の広州、番禺両市で

華立電子など行管局が摘発

「ネオジオ」ソフトの無断コピー品 SNKが商標権侵害で法的手続き

㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、高堂良彦社長）は、業務用「ネオジオ」の無断コピーカートリッジを販売していた中国広東省の業者五社が広州市と番禺市の工商行政管理局（AIC）によって摘発された、と七月上旬発表した。「キング・オブ・ファイターズ97」などの無断コピー品が二百個以上押収され、業者はそれぞれ罰金などの行政処分を受けつつある。

今回の摘発は商標権侵害を根拠に行なわれた。中国で商標権侵害についてはAICが、また特許と意匠については特許管理局（AAPA）がそれぞれ捜索、取り調べ、処分などできる幅広い権限を持っているため。著作権侵害については版権局（AACA）が担当しているが、強力な捜索など期待できる段階にないとされている。

SNKでは中国広東省内で「ネオジオ」用ゲームカートリッジの無断コピー品が多数販売されているとの情報を得て、現地調査員がコピー品のサンプルを購入。鑑定した結果コピー品であることが確定したため、その告訴を得たAICが一斉摘発を進めたもの。

広州市から南東へ二十キロほどの距離にある番禺市で六月十七日、華立電子、新楽電子娯楽、港隆電子娯楽の三社をAICが強制捜査し、「リアルバウト餓狼伝説2」（RB2）、「メタルスラッグ2」などの無断コピー品三十五個など押収した。AICはこれら業者に販売禁止を命令しており、追って罰金を命じることになっている。

広州市では六月十八日に、広州市威信電子娯楽設備、天兆游戯機商行の二社を一斉捜査し、「リアルバウト餓狼伝説」（RB）、「メタルスラッグ」などの無断コピー品二百十八個など押収した。販売禁止命令が出され、それぞれ七十万円、四十二万円分の罰金が言い渡された。

押収された無断コピー品のゲームカートリッジには社名表示を「SNR」としたもの、カートリッジ内にはマスクROMのほかフラッシュメモリーを使用したものなどがあったとされている。

これら一斉捜査に伴い付近にあるゲーム機販売店（十数店）は、たちまちシャッターを閉じた。広東省内のAICは、こうしたコピー品取り締まりをすることに慣れており、当分の間表面的にはこれらのコピー品販売はなくなると見ているが、いぜん多数のコピー業者が存在している。

写真は摘発された華立電子の正面看板（上）と押収されたコピー品

JAMMA、12月の

上海ショーに20社予定

中国のコピーヤー、華立電子も含む

JAMMAは第三回アジアAMショー（十二月四－六日、上海）の出展社説明会を七月七日に開催し、出展社の小間位置など最終決定した。しかし出展社には中国のコピーヤー、華立電子が含まれており、さらに調整するもようだ。

アジアAMショーは九六年に香港、九七年にシンガポールで開催され、一般に無料公開してアジア各地の市場を掘り起こすことを目的にしていると理解されている。ただ上海での開催には中国当局との調整が必要なことから、JAMMAでは一月下旬と四月上旬に調査団などを派遣し、円滑な開催に向け調整してきた。その上で三月二日に出展社を募集、四月十五日に締め切った（料金支払い期限は六月三十日）。

出展予定社は一月ごろのアンケート調査では十五社だったが、JAMMAによると四月三十日現在で十四社（うち米国一社）が百五十六小間に申し込んでいた。ところが七月七日になってこれは二十社（うち米国二、香港二、中国一）百六十九小間に増加した。その内訳は次のとおり（数字は小間数、多い順）。

セガ社45、ナムコ45、SNK21、カプコン15、タイトー10、テクモ5、華立電子（中国）4、サミー4、ジャレコ4、バンプレスト3、AAMA（米国・協会）3、北日本通信工業2、アトラス1、エイクリエイト1、K&U1、ビスコ1、ホープ1、L&Wサプライグローバル社（米国）1、ワイリー・ビデオAM社（香港）1、タイチンAAM社（香港）1。

うちAAMAは世界中のさまざまな関連ショーに出展し、AAMAのPRとともに会員メーカーの製品を紹介したりしており、その一環として出展するもの。なお出展規模は前回シンガポールでの二十四社、百七十六小間より少ない。

上海展示場での出展社小間位置まで決まってはいるが、このショーにはコピーヤーであることが明らかな華立電子が含まれており、同社の出展取り消しなどの対策が行なわれるもよう。なぜコピーヤーがこのショーの出展社に入っていたのかは不明だが、今後解明される見込み。

台湾で偽造業者 1社2名を起訴

著作権と商標権侵害で

SNKはまた、台湾のコピーヤー、晶聯の代表者である宋兆鑫（四三）、統鈞電子企業と代表者である林萬生（三八）が、それぞれ台北と板橋の地方裁判所検察署によって起訴されたことを明らかにした。

これは九六年七－九月に、「キング・オブ・ファイターズ96」と「メタルスラッグ」の無断コピー品が香港で出回ったことによる。SNKでは現地調査員がコピー品を入手、調べたところ無断コピーされたマスクROMを注文したのが、これら二社であることが判明。九六年十一月、著作権および商標権を侵害したとして法務部調査局台北県調査所に刑事告訴した。法務部調査局は米国のFBIに担当する機関で汚職や麻薬犯罪、重大な知的財産侵害事件を扱う。

九六年十二月に法務部調査局は台北市と中和市にあるこれら二社を強制捜査し、「キング・オブ・ファイターズ96」と「メタルスラッグ」の無断コピーされたマスクROMをそれぞれ千八百、千セットを押収。著作権侵害の事実を確めるなど九七年中にも調べが続いたが、晶聯自体は法人を解散しており、代表者のみ刑事責任を問う方針を固めた。こうして一法人と二名が九八年四月起訴された。

台湾で外国人の著作権侵害で告訴するにはいくつか困難があるが、台米間の著作権保護協定によりSNK・オブ・アメリカ社が著作権侵害について告訴しており、手続き上問題はない。

SNKでは台湾のこれらコピーヤーによる損害は二十億円以上に及んでおり、コピーヤーに対する法的手続きを一段と強化していくとしている。

アダルトビデオにした

制作者許せない

コナミ、著作権侵害訴訟

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）は七月十日、東京都内のビデオ制作者、駒見一郎さん（三八）を著作権侵害で東京地裁に訴えた。訴えの内容は駒見さんがコナミの家庭用TVゲームソフト「ときめきメモリアル」の主役キャラクター、藤崎詩織を無断使用し、アダルトビデオ「どきまぎイマジネーション」を制作、販売したというもので、販売禁止、損害賠償、謝罪広告を求めている。

「ときめきメモリアル」の藤崎詩織は清純なイメージを持っていることでファンに支持されているが、「どきまぎイマジネーション」では「ときめきメモリアル」ゲームエンディング部分を無断で翻案使用、全編（十分間）で藤崎詩織のセックスシーンを次々と繰り広げるものとなっており、悪質なエログロ的アダルトビデオでもあることから法的手続きを進めることにした――とコナミでは説明している。

アダルトビデオ「どきまぎイマジネーション」は一、二年前からビデオ店に出回り、一本二千円で九百本以上売れたと見られているが、詳しいことは分からない。ビデオ制作者の駒見さんは、アニメ愛好家グループ「赤紙堂」の代表。「趣味の延長で作ったが、（他人に）勝手にダビングされて、思った以上に出回ってしまった」などと話しているとのこと。

家庭用中古ソフト売買

大阪でも「頒布権」訴訟

セガ社加わり6社でアクトを相手どって

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）など六社は、家庭用TVゲームソフトの中古販売により著作権者の「頒布権」が侵害されたとして、七月八日、㈱アクト（本社岡山、新谷雄二社長）とFC加盟店「わんぱくこぞう茨木店」（大阪府茨木市、上岡良和店長）を相手どって訴訟を大阪地裁に起こした。

訴えた六社はカプコンのほか、コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）、㈱スクウェア（本社東京、武市智行社長）、㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、入交昭一郎社長）、㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント（本社東京、徳中暉久社長）、㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）。東京地裁での提訴になかったセガ社が新たに加わった。

訴えられたアクトは国内二百四十四の「ファミコンショップわんぱくこぞう」を展開、中古ゲームソフトの販売を行なっており、「茨木店」はそのFC店のひとつ。アクトは、中古ゲームソフトの販売は合法とするTVゲームソフトウェア流通協会（ARTS）に属し、新谷社長は同協会の理事長を務めている。

訴えの内容は、六月十二日にカプコンなど五社がドゥー相手に東京地裁に提起したのと同じ。TVゲームは映画の著作物として判例上確立しており、著作権法上認められている「頒布権」を保護すべきだ、とするもの。

㈳コンピュータソフトウェア著作権協会（ACCS、辻本憲三理事長）が、東京地裁での提訴と同様、デジタル著作物の権利保護団体として取りまとめ役になり、今回の訴訟準備を進めた（本紙第568号1めん記事参照）。ACCSでは、低価格の中古ゲームソフト販売のため新品販売の機会が損なわれており、CESAの調査によれば年間約二千三百億円の経済的損失が推測されるとしている。

訴えに対しアクトの新谷社長は、「ゲームソフトに頒布権はないと考えており、今回の訴訟により頒布権の取り扱い、解釈が明確になることを歓迎している。この裁判では全面的に争う」とのコメントを出している。

ナムコとコナミ

株主総会を改善

懇親会やVTR上映で

形だけの株主総会でなく株主と経営陣と積極的な対話の場とする試みが近年いくつか行なわれているが、家庭用ゲームソフトメーカーのスクウェアが二年前から日曜日開催、今年から大阪でのテレビ会議システムと一歩進んだ株主総会で話題になっている。業務用メーカーでも今年からナムコは土曜日開催など、コナミは大型スクリーンによるビジュアル化を進め注目された。

今年の株主総会集中日は六月二十六日で、複数の会社の株主はとても出席できないなど、日本の株主総会には問題が多いが、ここ数年改善へ向けてのさまざまな試みが進められることになった。

ナムコは今年、集中日を避けて二十七日（土曜日）に大田区産業プラザで開催。総会直後に株主との懇親会も催した。懇親会場には業務用機器、家庭用ゲームソフト、福祉機器を展示、子会社日活などの事業案内も行ない、子会社イタリアントマトによる軽飲食を用意したり、子ども連れの出席も呼びかけた。

平日の株主総会集中日に開いた昨年の出席者は二十人ほどだったが、今年は株主百九十三人と家族百十八人（うち子ども七十四人）が出席。総会は二十分で終了した。

写真上はナムコ株主総会後の懇親会、下はコナミの株主総会のようす

引き続き隣りの会場で開かれた懇親会では、担当業務を役員らが株主に説明した。中村雅哉社長は、「相互の信頼を高め、事業内容をより一層知っていただくのが目的」としている。

コナミは二十六日、ホテルオークラでの開催だったが、従来どおり議案を朗読するところをビジュアルでも示す新たな試みを行なった。これは議長席側に縦一・八㍍、横二・四㍍の大型スクリーンを二面設け、三十分間のVTR上映を九八年三月期営業概況の内容に合わせて進めたもの。

業務用業績の説明ではそれを示すゲーム機開発のようすなどがスクリーンに映し出され、議案説明をより分かりやすくしたのが特徴。株主は八十七人が出席、株主重視の姿勢を感じた株主から積極的な質問もなされ、五十六分で終了した。

「N64」カセットで

デジ画像処理も

「マリオのふぉとぴー」11月発売

東京エレクトロン㈱（本社東京都港区、東哲郎社長）は七月八日、デジタルカメラで撮影した写真を任天堂「ニンテンドウ64」で加工できる「マリオのふぉとぴー」を発売することになった、と発表した。㈱ハギワラシスコム（本社名古屋、河瀬翔之社長）を通じて十一月六日に出荷される。

「マリオのふぉとぴー」は「N64」用ROMカートリッジで、スマートメディア用のスロットが二つ付いている。デジカメで撮った後、そのスマートメディアをカートリッジに差し込み、画面を見ながら写真を加工するほか、スライドショーや写真を使ったパズルゲームもできる。

写真は最大二百五十万画素に対応。お絵描き、文字入力、デザイン素材貼り込みなどを使って加工することができる。富士フィルムの「F-DIサービス」でプリント出力も可能。パソコンなしに「N64」でここまでできることになる。

マリオのふぉとぴー

東京エレクトロンの電子部品販売子会社、東京エレクトロンデバイス㈱が担当。ダットジャパン㈱（本社札幌、竹田政司社長）が開発、ユーザーサポートを担当する。任天堂から出荷予定の「64DD」と接続すると、電子アルバムを作成することができる。「マリオのふぉとぴー」の価格は九千八百円となる予定。

特許・実用新案 出願公告・公開

（6月19日～7月5日）

特許庁で登録された特許、実用新案と、特許出願公開で、AM業界関連のものは次のとおり。公報の日付、発明／考案の名称、出願人（都道府県名）、登録／公開番号、特許登録については出願番号も、の順に掲載。発明／考案の具体的な内容は、各地の発明協会でコピーを入手することができる。

特許登録

六月二十五日＝「ゲーム装置」、㈱トミー（東京）、2768375、5-95527。「ビデオゲーム機」、㈲アルトロン（東京）、2768771、1-309372。「ゲーム装置」、㈱ナムコ（東京）、2769401、4-27350。「ゲームシステム」、同、2769428、6-23313。「ビデオゲームシステム」、パイオニア㈱（東京）、2769789㊝、6-235995。同、2769790㊝、6-2359998。「テレビゲーム装置」、㈱ハドソン（北海道）、2770015、8-297475。

七月二日＝「ゲーム機用コントロールパッド」、日本電気㈱（東京）、2770802、7-258665。「TVゲームシステム」、日本電気移動通信㈱（神奈川）、2771506、8-91446。「ゲーム機コントロールシステム」、同、2772272、7-3120083。

実用新案登録（旧）

六月二十五日＝「ルーレットゲーム装置」、日本エー・シー・エム㈱（東京）、サービス代行㈱（東京）、中宮昇（東京）、2575318、5-9294。「動揺装置」、カヤバ工業㈱（東京）、2575454、4-34163。

七月二日＝「射的遊技装置」、㈱シグマ（東京）、2575601、5-23337。同、2575602、5-23338。「球体の連続供給装置」、同、2575603、5-23339。

登録実用新案

六月十九日＝「回胴式遊技機における表示パネル」、㈱ダイトーエンジニアリング（大阪）、3049629。

六月三十日＝「メダル自動回収装置」、㈲クリーンリネス産業（奈良）、3049916。「ゲーム機」、㈱サンワイズ（東京）、3050131。

特許出願公開

六月二十三日＝「スロットマシン」、高砂電器産業㈱（大阪）、10-165564。「ゲーム装置」、㈱ジャレコ（東京）、10-165639。同、10-165640。「メダル装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、10-165641㊟。「望遠鏡型ゲーム装置」、同、10-165643。「ゲーム装置及び画像処理装置」、同、10-165647。「ゲーム処理装置、ゲーム処理方法および記録媒体」、同、10-165649。「射的ゲーム機の模擬銃」、コナミ㈱（兵庫）、10-165642㊟。「ビデオゲーム機、及びコンピュータプログラムを記録した媒体」、同、10-165644㊟。「当たり判定装置、及びコンピュータプログラムを記録した媒体」、同、10-165648㊟。「ビデオゲーム機及びコンピュータプログラムを記録した媒体」、同、10-165651㊟。「パチンコビデオゲーム装置及びコンピュータ可読媒体」、同、10-165652㊟。「3次元ゲーム装置及び情報記憶媒体」、㈱ナムコ（東京）、10-165645。同、10-165646。「ゲーム機及び、ゲーム機における配当額を決定するプログラムを記録した媒体」、セコムキャド㈱（東京）、10-165650。「遊戯者画像利用ゲーム装置」、柳沢豊太（和歌山）、10-165653。「ゲーム機」、㈱藤商事（大阪）、10-165654。

六月三十日＝「遊技機用リールドラム」、アルゼ㈱（東京）、10-174737。「スロットマシン」、同、10-174738。「遊技機」、同、10-174739。同、10-174740。「ゲーム装置及び情報記憶媒体」、㈱ナムコ（東京）、10-174780。同、10-174781。「超小型LCDゲーム機」、ホリ電機㈱（神奈川）、10-174783。

コナミ製品販社

八カ所で商談会

「レーシングジャムCII」など

コナミ製品の販売会社である東京コナミ㈱など十三社は六月二十四日－七月二日の間、それぞれ「98夏の商談会」としてプライベートショーを全国八会場で開き、CGドライブゲーム機「レーシングジャム・チャプターII」などを発表した。

これは七月に発売する新製品を紹介したもので、販売会社主催によるプライベートショーはこれが初めてとなる。東京コナミを中心に東北、埼玉、神奈川、中央の五社は共催で六月二十四－二十五日に東京・新宿の三井ビルで、大阪、中国、四国の三社も共催で二十六日に大阪駅前の第四ビルで開いたほかは単独主催となり、兵庫が同日、愛知、石川が二十九日、福岡が七月一日、北海道が二日、それぞれ開催した。東京約二百人、大阪百八十人を含め八会場で合計千二百人のオペレーターら関係業者が参集した。

写真はいずれも東京会場でのコナミ「98夏の商談会」のようす

発表された新製品のうちメインは「レーシングジャム・チャプターII」。これは前作を全面的に改良したバージョンアップ版で、コース内容を大幅に変更し新たな演出なども加えた。改造用ROMキットOP価格は「SDX」用四十九万八千円、「ツイン」用二十九万八千円。完成品販売もあり七月下旬発売（本号「話題のマシン」参照）。

このほかTVゲームでは「システム573」第四弾「バスアングラー2」（七月二十三日発売、本紙前号同欄参照）、三人用TVバラエティーゲーム機「ハイパービシバシチャンプ」（同第568号参照、改造用キットはOP価格二十四万八千円で八月五日発売）。

アーケードゲーム機は、テレビ番組「筋肉番付」をもとに開発したもので、ボールを投げて前方の九枚のパネルを倒していくスポーツゲーム機「ストラックアウト」（OP価格二十九万八千円、八月十八日発売）を展示。

メダルゲーム機は、メカスロットで絵柄が揃うとTV絵合わせゲームへと進む「ゴールデンリージョン」（OP価格七十九万八千円、七月下旬発売）、野球をテーマにしたSC向け「かっとばせパワプロくん」（参考出品）。

またAM自販機「プリプリキャンバス」のニューバージョンで、星や水玉のパターンを描けるペンなどを追加した「ラブラブパラダイス」（改造用ROMキットOP価格八万円、七月発売）、「ビートマニア」のロゴ入りTシャツなど各種景品類を紹介した。

SNK新作展

KOF98を披露

「ビーストバスターズ2」も

㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、高堂良彦社長）は、七月一日本社で、三日東京支店でそれぞれプライベートショーを開き、TVゲーム「ザ・キング・オブ・ファイターズ（KOF）98」、「ビーストバスターズ・セカンドナイトメア」などを披露した。

大阪会場に約四百人、東京会場に六百人の計千人のオペレーターら関係業者が参集した。発表された新製品は次のとおり。

「KOF98」は「ネオジオ」ソフトで、シリーズ五作目となる格闘ゲーム。キャラが総勢三十八人と大幅に増え、新システムなどを追加。カセットOP価格十四万八千円で七月二十二日発売（本号「話題のマシン」参照）。

「ビーストバスターズ・セカンドナイトメア」は「ハイパーネオジオ64」を使用した二人用CGガンゲーム機。特殊病院内で謎のウィルスに侵されモンスター化した生物を備え付けの銃で次々と破壊していくもの。破壊シーンが派手で迫力がある。アップライト型と大画面プロジェクター式キャビネットがあり、銃のユニットに抗菌剤配合部品を使用。参考出品。

またAM自販機〝ネオコミュニケーションシリーズ〟として、顔写真をレーザーで小物に焼き付ける「ネオレーザー」（発売未定）、「ボイスでホルダー」にエコーによる音声入力など新機能を追加したバージョンアップキット（OP価格二万九千八百円、七月下旬発売）、「ネオプリント」の〝オバケランド〟、「ネオプリントスペシャル」の〝マリンワールド〟など新フレーム（いずれも七月下旬発売）を展示。

このほか㈱インタージオ開発プライズマシン「トップボンバー」の改造用〝変芯テーブル〟なども紹介した。

写真はＳＮＫ新作展で、上は大阪会場、下は東京会場でのようす

アトラス新作展

映像SL機披露

オカセイ「AMビジョンライド」

㈱アトラス（本社東京、原野直也社長）は、七月十五日に東京の赤坂プリンスホテルで、十七日に大阪・中之島のリーガロイヤルホテルでプライベートショーを開き、映像シミュレーター「アミューズビジョンライド」（AVR）や新AM自販機などを披露した。東京会場に九百五十人、大阪会場に三百人、計千二百五十人のオペレーターら関係業者が参集した。

「アミューズビジョンライド」は㈱オカセイ（本社東京、岡田政夫社長）が企画・開発したもので、ソニー㈱のB&Pカンパニー・アミューズメントシステム部がOEM生産するもの。

ソニーのHMD「グラストロン」の技術を応用した〝3Dグラス型モニター〟が、安全ショルダーバーの上部に取り付けられ、利用者はバーを下ろすと目の前に来るモニターをのぞき込み、立体映像と揺動を楽しむというもの。

モーションベースは三軸電動モーター駆動で、最大傾斜角度が上下左右に十二度、最大上下幅九㌢、最大負荷〇・二G。座席は二人用で、左側座席は子どもでも利用できるよう背の中央部のクッションを前へ倒し、その上に座るというシステムになっている。また座席には三段階のバイブレーター、フロント部分に風を吹き出す小型ファンを内蔵。

映像は実写で、ジェットコースターやハンググライダーなど第一弾として四種類を用意。映像ソフトはソニーが制作し同社に著作権がある。ステレオ音響でモニター両側にスピーカーを内蔵。

映像と本体の動き、音響などのデータはパソコンの動画圧縮方式のMPEG（エムペグ）2で圧縮し、まとめてハードディスク（4ギガ）に記録。このパソコンと操作キャビネット（硬貨投入口、ソフト選択とスタートボタン付き）を本体とは別に設置、これらを接続（有線）し作動させる。係員が必要。利用料金は一人三百円。

アトラスが販売元となり、OP価格六百五十万円で七月中旬発売。

同社ではリース中心に考えており、この場合は利用回数制で設定回数になると作動しなくなるカウンターソフト（カセット形態で操作キャビネット部に差し込む）を貸し出す方式を採り、三千回分でOP価格四十八万円（五千回、一万回分もある）。

AM自販機の新作は次のとおり。

「ラブゲッティ・ステーション」＝辰巳電子工業㈱（本社奈良県橿原市、辰巳嘉宏社長）製。ボディー同士を近づけると音が鳴る㈱エアフォルク製携帯発信器「ラブゲッティ」をテーマに、両社がタイアップし開発。腰から上の上半身を撮影し、プラスチック樹脂でコーティングしたカード二枚にプリントする。フレームは映画ポスター風や雑誌の表紙など三十二種類。名前と電話番号を入力し同機に登録できるため、仲間を見つける場ともなる。利用料金一回四百円。八月発売でOP価格百七十八万円。

「スーパープリクラ21」の「らくがきバージョン」（改造キットOP価格十九万八千円で七月下旬発売）、全面一枚シールバージョン（同八万四千円で七月中旬発売）。このほか同機フレーム「ドラえもん」「タッチおじさん」、オカセイ「ななクラブ2」の「サンリオ」「ポケットモンスター」の各バージョンを展示。

またメダルゲームのパチンコ機「ぱち王」と「ニユートレスロ」も紹介。

アトラス新作展（大阪）で披露したオカセイ「AMビジョンライド」

プリペイド金額 上限を3千円に

JAMMA、AOUはゲーム場で使用できるゲーム料金前払いのプリペイドカードの上限金額が千円から三千円へと引き上げられた、と発表した。六月一日実施で、十八歳未満の者に販売する場合は従来どおり千円以下としている。

ゲーム料金をプリペイドカードで支払うことについては法令上の規制はないが、法令に基づかない規制を警察庁が実施していると推測されている。今回の金額引き上げの根拠も、当然ながら明らかにされていない。

ナムコ、デベロッパーとしての

「ワンダーシティ岩槻」

ゲーム場とビリヤード場は直営、他賃貸

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）は、埼玉県岩槻市内に大型複合AM施設「ナムコ・ワンダーシティ岩槻」を六月五日オープンした。

「ワンダーシティ」は同社がデベロッパーとなり、ロードサイドの複合施設として展開しているもので、これまで横浜、名古屋、南熊本に開設してきており、岩槻店で四店目となる。

同店は国道十六号線沿いにあり、製紙会社の中央㈱が工場を移転した跡地約七千平方㍍に同施設の建物を建設し、これをナムコが一括借り受け運営。建物は二階建てで、営業面積は二千七百四十平方㍍。外観はカラフルな積み木をモチーフにした装飾で人目を引く。同社直営のゲーム場とビリヤード場のほか、テナントとしてファミリーレストランとカラオケ店が入っている。総投資額十億円、テナントを含め年間売上額十億円を見込んでいる。

ゲーム場は「プラボ岩槻店」（風営八号店）で一階にある。約千五百平方㍍のフロアにTVゲーム機六十台、メダルゲーム機約八十台、その他アーケード機およびプライズマシンが約七十台、AM自販機十台の計二百二十台を設置。同店の客単価は平均千二百円とのこと。

ビリヤード場は二階にあり、二百三十平方㍍のフロアにテーブル八台を設置。ブランズウィック製で、蛍光塗料を使ったボールやキューなどをブラックライトで光らせ、幻想的な雰囲気を演出するもの。

レストランは「ジョナサン岩槻府内店」で、営業面積三百五十平方㍍。百十席。カラオケ店は「フラココ岩槻店」で約七百平方㍍のフロアに五十室を設置。

営業時間はゲーム場とビリヤード場が十－二十四時、カラオケは正午から午前二時（土・日曜など午前五時）まで、レストランは二十四時間営業となっている。

同社では、「客層は狙いどおりファミリーとカップルなど若者が多く、ほとんどがマイカーで来店する。二店のテナントとの相乗効果も大きい。国道十六号線沿いにはゲーム場が多く競争が激しいが、テナントとの共同PRにより他店との差別化を図っていく」としている。

写真は「ナムコ・ワンダーシティ岩槻」のゲーム場（上）と建物外観

バンプレスト、3月期

業務用販売好調

「ポケモン」関連に強み

㈱バンプレスト（本社千葉県松戸市、杉浦幸昌社長）はこのほど、九八年三月期決算の概要を明らかにした。決算期変更のため九七年三月期は六ヵ月決算なので比較することができない。バンダイの子会社で、株式は未公開。

九八年三月期の売上高は三百十二億八千九百万円、経常利益は二十五億九千万円、当期利益は三億六千九百万円だった。関係子会社の整理損で当期利益が少なかった。

部門別売上高は、業務用機器が二百十四億八千八百万円、家庭用ソフトが七十三億四千七百万円、オペレーション収入が二十四億五千四百万円。構成比は業務用六八・七%、家庭用二三・五%、オペレーション収入七・八%となっている。

業務用は「ポケモンボール」、「キャラクターコレクション」が好調で前者は三千台出荷した。景品でも「ポケモン」関連が大きく貢献。新規事業であるAM自販機の歩合リースを開始、「ポスタコレクション」を家庭用ソフト販売店などで展開した。ゲーム場は増減なく六店運営。

家庭用ではSS用「スーパーロボット大戦F」を九七年九月に発売、約五十万枚出荷した。スクウェアと共同開発したPS用「チョコボの不思議なダンジョン」も好調だった。

九九年三月期は業務用で機器、景品とも「ポケモン」関連が引き続き伸ばす見込み。「ガチャダマコレクション」も順調と見ている。ゲーム場は数店新設する予定。家庭用は四月発売のSS用「スーパーロボット大戦F・完結編」が約五十万枚まで伸ばすほか、PS用など約二十タイトルを予定している。これらに伴い売上高は前期並みで、経常利益二十億円、当期利益十億円を見込んでいる。

沖縄のSC内に

クラブセガ北谷

シネマコンプレックスに並ぶ

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、入交昭一郎社長）は、沖縄・北谷の大型商業施設「美浜タウンリゾート・アメリカンビレッジ」内の大規模ゲーム場「クラブセガ北谷」を、七月七日オープンした。

同商業施設は沖縄初の大型複合施設となるもので、AMゾーンとシネマコンプレックス（七館）、ショッピングゾーン、宿泊施設などで構成され、アメリカをイメージした建物デザインや装飾、演出が施されている。

「クラブセガ北谷」はAMゾーン「シーサイドスクエア」の中心施設となるもので風営八号店。一フロア約千七百平方㍍にアトラクションやAMゲーム機を約二百台設置。なお投資額および売上げ目標は公表していない。

アトラクションは、ボブスレーをテーマとしたCGシミュレーションゲーム施設「パワースレッド」、映像シミュレーター「AS－1」、立体音響施設「クレイジートラベル」（㈱ザップクリエイト製）の三種類で、いずれも利用料金五百円。

またAM機はTVゲーム機が体感型を含め約六十台、メダルゲーム機七十台、プライズマシンを含むアーケードゲーム機三十台、AM自販機十五台、占い機など五台という構成。このほかビリヤードも六台設置されている。

営業時間は十－二十四時で年中無休。

なおAMゾーンには同ロケのほか、ボウリング場やカラオケ、飲食店、またタレントの羽賀研二が経営するブティックやヘアーサロンなどが入っている。

なおオープン直前に関係者八百名を招いてのセレモニーがあり、セガ社の永井明専務執行役員を含む十五名がテープカットを行なった。

写真は「クラブセガ北谷」内部（上）と、SC施設の外観

パワーリンク新作展

新型プライズ機

「チャンスDEチャンス」など

パワー・リンク㈱（本社東京、西川富士男社長）は七月八日、東京・蔵前のマスダヤビルでプライベートショーを開き、プライズマシン「チャンスDEチャンス」を発表した。会場には約二百名のオペレーターら関係業者が集まった。

同機は電光点滅式で、ゲーム盤面とROM基板の交換による新ゲーム供給方式を採用したもの。ゲームの結果一定得点以下だとリプレイとなる〝Wチャンス〟、ペイアウト率を細かく調整（三十二段階）できる機能、また最大十六台まで接続しトップを決める通信フィーバーシステム、キャビネット中央に景品をディスプレイする大きなボックスがあることなどが特徴。

第一弾として、スゴロク式「ザ・無人島」、恋愛の過程をたどる「ザ・ラブジェネレーション」、吉凶と数字の組合わせによる「ザ・恋のピッタシカンカン」の三種類を用意。いずれも得点を増減させながら進み、一定得点以上で景品が払い出される。景品は百㍉または百五十㍉カプセル入りで混合使用も可能。盤面一種類付き本体OP価格四十二万八千円で、七月二十二日発売。交換用盤面キットは十五万円で、今後年二回、六タイトルを供給していく。

同機について同社では「Wチャンス機能でコストパフォーマンスを高め、ペイアウト率の細かい調整で集客力を強め差別化が図れる」としている。

このほかサン電子／テクモのTVパズルゲーム「上海・真的武勇」（本号「話題のマシン」参照）も展示した。

パワーリンクのプライベートショーのようす

カプコサーカス新潟東店5周年

カプコンは直営店「カプコサーカス新潟東店」が開業五周年になることから、記念イベントを夏休み期間中実施することにした。同店の二階では一年前から「カプコンボウル」が開設されている。イベントは「バイオハザード2」のメイキングビデオ上映など。

富士急ハイランド

「トーマスランド」開園

S&S社製「レッドタワー」もオープン

富士急ハイランド（山梨県富士吉田市、富士急行㈱経営）は、新ゾーン「トーマスランド」と遊園施設「レッドタワー」を設置、いずれも七月十八日営業を開始した。

「トーマスランド」は「きかんしゃトーマスとなかまたち」の世界を再現しミニテーマパーク化したゾーンで、その舞台となっている〝ソドー島〟で繰り広げられる物語をアトラクションを通して楽しめるようにしたもの。面積は九千平方㍍。総事業費約十億円、年間六十万人の利用を見込んでいる。アトラクションは五種類で三精輸送機㈱が一括納入した。その主な内容は次のとおり。

「トーマスとパーシーのわくわくライド」＝レール走行式列車に乗って〝ソドー島〟を巡るもので、途中に石炭を積んだり車庫に入ったキャラたちの一シーンを設置。車両は「トーマス」または「パーシー」の二編成運転で、各三両の客車（定員二十四名）を連結。レールは四百五十㍉ゲージで全長二百七十五㍍。最高時速六㌔㍍で乗車時間五分。

「ロックンロールダンカン」＝ミニコースター。コース全長八十㍍。最高時速十八㌔㍍、最大落差九十㌢で子どもでも利用できる。定員十二人。乗車時間二分。

「ハッピーハロルド」＝表情が異なる六台のヘリコプターキャラが上昇回転する遊園施設。高度は乗客が操作できる。回転直径十・二㍍。定員十二名。乗車時間三分。

「みんなでツイスト」＝車庫に入った機関車キャラの周囲を別の六種類のキャラに乗ってジグザグに回る遊園施設。外周直径十一㍍。定員二十名。乗車時間三分。以上四機種とも利用料金二百円。

「ボクたちうんてんしゅ」＝三種類のキャラのバッテリーカー六台を設置。利用料金百円。

このほか「きかんしゃトーマス」の一シーンと利用者の顔の合成写真をステッカーやマグカップにプリントし販売するショップ、百五十席のレストランなどがある。

また新設された遊園施設「レッドタワー」は、米国S&Sスポーツパワー社製のタワー落下型ライドで、川鉄商事㈱を通じて導入したもの。投資額五億円。真っ赤なタワーで最高部は六十㍍。周囲四ヵ所に四人用座席が設置され、それぞれ高さ五十二㍍までゆっくりと上昇後、一気に落下、数回のバウンドを経て着地。最高時速六十五㌔㍍で最大負荷4G。利用料金六百円。

このほか大型レストラン「ザブーン」、長野五輪で活躍した富士急行スケート部の岡崎朋美の功績を記念したミュージアムも同時期にオープンした。以上四施設に合計二十一億八千万円を投資し、これにより同園では年間入園者数十万人増（今年度百八十万人）を見込んでいる。

新施設のプレスプレビューが七月七日、同園で行なわれ、同社の堀内光一郎社長は、「厳しい経済環境下だが、当園の入園者数は九七年度で百七十万人と微減にとどまり比較的順調に推移している。当園は若者向けの絶叫マシンを中心としたライドパークというハード路線を特徴としてきたが、三年前からファミリー向けのソフト路線も検討してきた結果、『トーマス』を採用し、従来の路線を維持しつつ新しい魅力を加えることになった」と述べた。

なお同社は「きかんしゃトーマス」の著作権を有する英国のザ・ブリット・オールクロフト社とその日本代理店の㈱ソニー・クリエイティブプロダクツから許諾を得て、三社で九六年三月から「トーマスランド」のプロジェクトを進めてきた。

富士急ハイランドの「レッドタワー」全景

「トーマスランド」で、上は一日園長を勤めた同社の岡崎朋美

ゆりかもめ「青海」駅前

台場にAM複合施設

99年春開業、屋内はSNKのパーク

東京の臨海副都心に大規模な複合娯楽商業施設が来年春オープンする。

これは同施設を共同開発する企業グループ八社が五月二十七日、その概要を発表したもので同日着工した。娯楽施設の中心となる屋内型テーマパークを㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、高堂良彦社長）が担当、㈱サノヤス・ヒシノ明昌（本社大阪、南雲龍夫社長）と㈱トーゴ（本社東京、山田數夫社長）がそれぞれ遊園施設を設置する。

この共同開発地区は江東区青海で、東京臨海新交通システム〝ゆりかもめ〟青海駅前の約七万三千平方㍍。臨海高速鉄道のターミナル、東京テレポート駅からも徒歩二分の立地にある。なお同鉄道は三年後、対岸の大井町まで延長される予定。

この地区は、東京都が進める臨海副都心開発の中でアルファベット表示で区画されたうちのS街区とT街区を合わせた区域。都は同区域を貸付期間十年の暫定事業用借地権を設定し九七年三月に事業者を公募、六月にS街区を森ビル㈱、東京りんかい商業開発㈱（江東区の自営業者で組織）、伊藤忠商事㈱、またT街区を三井物産㈱、トヨタ自動車㈱、㈱電通、大成建設㈱が開発することに決定。その後、二つの街区を一体化しスケールメリットを生かす形で共同開発することになり、㈱ホールネットワーク（ライブホール運営業者）、㈱ソニー・ミュージックエンタテインメントなどが出資）を加えた八社で「臨海副都心ST街区開発推進協議会」を発足、準備を進めてきた。

東京都ではST街区を「生活都市東京」の創造に大きな役割を果たすプロジェクト」と位置づけており、同協議会は〝新しいテーマシティ〟（名称未定）として建設する。

施設は青海駅と歩道橋で直接結ばれ、南北に貫く長さ百三十㍍の通路と面積二千六百平方㍍の円形広場を中心に、西側のS街区にショッピングモール、東側のT街区にエンタテインメント施設などを配置し、四つの施設（ゾーン）で構成。総延床面積は十二万五千平方㍍。施設全体で総事業費五百億円、年間千二百万人の来客を見込んでいる。

うちエンタテインメントゾーンにSNKがテナントとして「ネオジオワールド東京」（仮称）を設置、運営する。これは茨城・土浦の同社屋内型テーマパークに次ぐもので、規模は東京のほうが大きい。建築面積七千六百六十平方㍍、延床面積二万八千平方㍍の四階建てだが、一－二階は共有駐車場のため三－四階での運営。総投資額約五十億円を予定。

三階は〝アメリカンエンタテインメント〟の発想を採り入れたアトラクションを十種類設置する。うち九種類は演出型のローラーコースター、ダークライド、ウォークスルータイプなど世界初登場となる新開発のアトラクションで、一種類は映像シミュレーター「アイマックス・ライドフィルム」を設置する。

四階はボウリング場で同社が展開しているゲーム場などとの複合AM施設「ネオジオボウル」と同じタイプになる予定。ボウリング場はブラックライトなどを使った演出型「ネオジオハイパーボウリング」（四十四レーン）。ゲーム場の規模は未定。また「ハイパービリヤード」やカフェテリアなども設置する。

これに隣接して屋外に遊園施設が三機種設置される。一機種はサノヤス・ヒシノ明昌が委託運営する大観覧車で、これは直径百㍍だが、建築物の上に設置するため高さが地上百十五㍍と世界最高になる。ゴンドラ六十四台、定員三百八十四名。

もう二機種はトーゴが委託運営するタワー落下型絶叫マシンで、国内五基目となる「スペースショット」と八基目となる「ターボドロップ」。いずれも高さ六十㍍で定員十二名。以上のテーマパークと遊園施設だけで年間二百万人の集客を見込んでいる。

このほかトヨタ自動車が設置する「クルマのテーマ施設」（仮称）の中に、未来の〝クルマ社会〟を描いたさまざまな映像をコースター型ライドに乗って見て回る「フューチャーパビリオン」を設置。また実車を運転しST街区内を巡る立体コースなども設置される。

森ビルと東京りんかい商業開発がデベロッパーとなる「ヴィーナスフォート」と呼ばれ、運営会社の㈱ヴィーナスフォートがテナントを募集。三階建てで延床面積二万三千平方㍍。欧州の街並を再現した内装を施す。初年度売上げ目標は三百二十億円。もう一つの施設はホールネットワークが設置するライブホール「ゼップ・トウキョウ」で、二千八百人を収容。二百席のレストランも併設。

発表会で開発推進協の佐藤勝久代表（森ビル常務）は、「このプロジェクトは暫定利用の中で効果を上げる〝時〟、期待が持たれる〝場所〟、八社がそれぞれの特性を生かしながらの〝協調〟という三つのチャレンジを基本に全力を尽くし完成させていく」と述べた。

臨海副都心に出来る「ネオジオワールド東京」と複合施設の予想図

「ユニバーサルスタジオ・ジャパン」

アトラクション18種 日本独自の新施設も

大阪・西部臨海地域の核施設として 2001年春開園をめざし今年秋に着工

上はＵＳＪの完成予想図　©1998　UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC.

㈱ユー・エス・ジェイ（本社大阪、土崎敏夫社長）は、大阪・此花区に二〇〇一年春オープンさせる「ユニバーサルスタジオ・ジャパン」（ＵＳＪ）に設置するアトラクションなど施設内容をこのほど確定、その概要を五月八日発表した。

ＵＳＪ全体の敷地面積は五十四ヘクタール、うちパーク部分三十九ヘクタール、駐車場（四千台収容）十五ヘクタールで、総事業費約千七百億円、年間入園者数八百万人を見込んでいる。

米国ユニバーサルスタジオ・ハリウッド（ＵＳＨ）とユニバーサルスタジオ・フロリダ（ＵＳＦ）のテーマ「ライド・ザ・ムービー」（映画の世界に飛び込もう）を継承し、ユニバーサル映画の世界を再現、体験させるアトラクションを中心に配置する。エントランスから左側奥へメインストリートが延び、その両側に屋内型アトラクションや飲食、物販店の建物を設置。パークの右側半分以上は緑（七千七百本を植栽）や池を設け、屋外型アトラクションや米国の街並みなどが配置される。

アトラクションはＵＳＪのために新たに開発されたもの三種類と、ＵＳＨ、ＵＳＦで人気の高いもの十五種類の計十八種類が設置される。

ＵＳＪだけの新アトラクション三種類は次のとおり。

①「アニメ・セレブレーション」＝アニメ映画が出来るまでを紹介するもの。ユニバーサルスタジオのキャラクター「ウッディ・ウッドペッカー」が、特殊技術の効果によりアニメから抜け出し、俳優と交流するというショー形式で進められる。

②「スヌーピースタジオ・サウンドステージアドベンチャー」、③「スヌーピースタジオ・プレイランド」＝両アトラクションは屋内に二つの〝スヌーピーワールド〟として設置。アニメの世界を立体的に再現し「スヌーピー」とその仲間たちを配置したファミリー向け施設。ミニコースターやウォータースライダー、迷路、遊具なども設置される。

上はコースターや迷路などを配した「スヌーピースタジオ」の予想図、右はキャラ〝ウッドペッカー〟がアニメから抜け出し俳優と話す「アニメ・セレブレーション」のイメージ

火災現場の猛火の中に取り残されるというアトラクション「バックドラフト」のようす

米国から導入するアトラクションは次のとおり。

④「ジュラシックパーク・ザ・ライド」＝ボートで進むダークライド。⑤「ジョーズ」＝ボートに巨大なサメが襲いかかる。⑥「バック・ツー・ザ・フューチャー・ザ・ライド」＝映像シミュレーター。⑦「ＥＴアドベンチャー」＝自転車型座席で進むダークライド。⑧「ウォーターワールド」＝水上スタントショー。⑨「ワイルド・ワイルド・ワイルド・ウエスタンショー」＝西部劇のライブ。⑩「アニマル・アクターズ・ステージ」＝動物ショー。⑪「テレビプロダクション・ツアー」＝テレビ番組の制作現場を見学。⑫「ユニバーサル・ムービーマジック」＝映画制作の舞台裏を紹介。⑬「ビートルジュース・ロックンロール・レビュー」＝ホラー映画の主人公が歌い踊るショー。⑭「ユニバーサル・クリーチャー・アカデミー」＝特殊メイクのトリックを明かす参加型ショー。⑮「バックドラフト」＝大量の火炎を使い火災現場を再現。⑯「ターミネーター２・３Ｄ」＝立体映像とライブアクション。⑰「ステージ22」＝映画の小道具や制作過程を紹介。⑱「ラグーン・ナイトタイム・スペクタクル」＝池で行なう光と水の夜間ショー。

このほか直営の飲食二十店、物販二十四店を設置。いずれも映画の一シーンを再現したり米国のダウンタウンの雰囲気で演出するほか、ＵＳＪ独自のコンセプトによるレストランなども設ける。

なおアトラクションや飲食施設などにスポンサー制を採用し、一業種一社を原則として募集を六月開始。最終的に約三十社を予定している。

ＵＳＪを含む周辺約百五十六ヘクタールの此花区西部臨海地域は、従来製造、重工業の拠点だったが、産業構造の転換に伴い大阪市が新しい町づくりをめざし再開発事業を進め、ＵＳＪを起爆剤として映像関連、マルチメディアなど都市型産業の集積を図ろうとしている。

またＵＳＪのメインゲート近くにＪＲ桜島線の新駅が開設される予定になっており、新駅を中心とする三十四ヘクタールは市とＪＲ西日本が「ユニバーサルシティ大阪」として、ホテルやオフィス、商業施設などを誘致し、ＵＳＪと一体的な地域開発の事業化を予定している。

左の写真上はハイテクによる大掛かりな水上スタントショー「ウォーターワールド」、下は池で夜に光と水の演出を繰り広げる「ラグーン・ナイトタイム・スペクタクル」のイメージ

左はボートライド「ジュラシックパーク・ザ・ライド」、下は立体映像施設「ターミネーター２・３Ｄ」のそれぞれ一場面

岐阜県協、定時総会

ＡＯＵ退会議論

会費値上げで文書総会も

岐阜県ゲーム機オペレーター協会（事務局岐阜市、真鍋巧会長、会員三十一社）は六月二十三日、岐阜・長良川の岐阜グランドホテルで第十四回定時総会を開き、役員改選により真鍋会長を再選した。同総会には二十社が出席した。

真鍋会長は、「この一年を振り返ると景気が一段と悪化し、あらゆる産業で不況感が強く出て暗い一年だった。当業界でも客のＴＶゲーム離れ、ＡＭ自販機離れが進み深刻だ。プライズマシンについても、景品上限価格が八百円に引き上げられたが、従来と同じ払い出し率では採算が合わず、払い出し率を抑えると客が離れる。結局は新機種に頼ることになり、費用がかさむという状況が続いている。いずれにしても魅力あるゲーム場にして来客数を増やし、売上げ増加に一層の努力をしなければならない」と挨拶した。

来ひんとして県警生活安全総務課の長瀬順一課長補佐が、風営法改正案の概要を説明した。その中で同氏は、「営業時間の制限が一部緩和され午前一時まで営業できるようになるが、これは県施行条例で風俗営業所がある程度密集している地域に限定される。施行条例改正はまだ作成中の政令の内容に沿って行なうが、営業時間が延長できる地域の指定は業者と住民側の意見も考慮しながら検討したい。なお今年一月に遊技機賭博を検挙した。業界の方々が懸命に健全営業に取り組んでいても、一部の業者が違法行為を行なっている事実がある限り、規制を解除できない」と語った。

岐阜県協の定時総会で、上は真鍋巧会長、右は県警の長瀬順一課長補佐、下は会議のようす

議事は真鍋会長が議長となって進められ、平成九年度事業報告案、決算案、十年度事業計画案、予算案はいずれも異議なく承認された。うち事業計画では健全営業推進と社会的認知への努力、関係機関との相互協力、組織強化、協会運営の円滑化、遵法精神の高揚と資質向上――を挙げ、風営法勉強会（十月開催）などを予定している。

役員改選は任期満了に伴うもので、選考委員会が理事二名を増員した計十二名の役員候補を提案、承認された。その結果、正副会長を含め前期役員は全員再任となり、新任理事は野瀬浩司氏（㈲神出商産）、牧野真信氏（㈲ビッグショット）と社内異動による佐伯健氏（セガ社）、坂口章信氏（タイトー）の四名。

このほかＡＯＵ会費値上げに伴う同協会の対応を決める文書総会（四月上旬）について報告があった。これは三択制で回答を求めたもので二十九社が回答。その結果、「会費値上げに応じる」が十二社、「ＡＯＵ加盟時の条件が変わったので脱退したほうがよい」が十社、「当協会予算の範囲内で会員数を調整しＡＯＵに報告する」が七社となったため、同協会では「当面は引き続き加盟し、今後の推移によっては再検討する」ことになった。

これについて出席会員から、「ＡＯＵ会費が最終的にどこまで値上げされるのかはっきりしていないのに会員にとどまるのは納得できない。値上げ反対の意思表示をする協会があってもよいのではないか」との意見もあった。

なお同協会では台数会費制（一台千円、上限十万円、下限一万二千円）を採っており、これでＡＯＵ会費を賄えるため会員の会費値上げはしないことになった。

論潮

基準運用指針

同じ業界にいる業者の団体、つまり業者団体は通常「協会」となっており、法人格を持つものと任意団体とに分かれる。法人格を持つものには、中小企業等協同組合法や中小企業団体の組織に関する法律に基づくさまざまな「組合」があるが、これらは中小企業を対象としており、大企業が加入すればたちまち矛盾を生じることになる。いまひとつは民法第三十四条に基づく公益法人で、社団法人と財団法人があるが、前者は人の集団、後者は財産運営を前提にしており、かろうじて社団法人しか選択できないことになる。

ところが政府の関係閣僚会議幹事会申し合わせによると、「既に設立されている公益法人の中には、いわゆる業界団体や、公益法人として適当でない目的を有しているが、法人格を取得する手段が民法第三十四条によることに限られたため、公益法人となっているものが存在する。このようなものについては、その設立の経緯等から考えて、今回定められた基準に適合することができないものがあると考えられるが、そのうち真にやむを得ない事項（業界団体の理事構成、互助会の事業内容等）については、法人に関する抜本的改革を待って対応することとする。それまでの間は、当該業界関係者又は所管する官庁の出身者以外の者を、可及的速やかに監事とすることで、公正さを確保するものとする」（公益法人の設立許可及び指導監督基準の運用指針、平成八年十二月十九日）となっている。

法人格を得るため社団法人となった業界団体はＡＭ業界にもあるが、「法人に関する抜本的改革を待って対応する」ことを避け、政府の定めた経過措置も無視し、ひたすら形式だけ公益法人としての体裁を保とうとしているように見える。そうすることで、だれにどのようなメリットがあるのかを示す必要があるにもかかわらず、これらに関する情報も公開しない。それではますます公益性は失われるのではないか。

ナムコ、キャラクターの

グッズストア開設

ナムコは「パックマン」、「ゼビウス」、「鉄拳」など世界的に知られている同社キャラクター資産を活用、育成していくため、新規事業として同社直営ゲーム場にグッズ専門店「エンターテインメントグッズストア」（ＥＧＳ）を展開することになった。七月九日発表したもので、コナミのＣＰ事業「こなみるく」（ときメモ中心）と似た展開だが、キャラクターの範囲が広いなど異なる点もある。

ＥＧＳではオリジナルキャラクターグッズのみを扱うほか、新作ゲームと連動した新規グッズの開発、イベントに伴う限定品販売、通信販売などを進める。約七十平方㍍の営業面積で、雑貨四〇％、衣料品四〇％、食品その他二〇％で構成。テレホンカード、フィギュアなども扱う。

七月十日に仙台店、二十四日に大阪店、七月末に東京・渋谷店を開設する。年間三－五店を開設し、三年後に売上高二十ないし三十億円規模とする予定。

夏休み期間ＴＶ機の

各社大会進める

タイトー、コナミ、セガ社ら

メーカー各社が相次いでＴＶゲーム大会を進めることになった。タイトーは「電車でＧＯ！２高速編」で七月六日から予選を設置店で開始。八月八－九日の八地区大会を経て、八月二十三日に東京・新宿で「日本一運転手決定戦」を開催する。

コナミは「ビートマニア・セカンドミックス」で七月十八日から一ヵ月間設置店で予選を進め、九月二十日、ＡＭショーのコナミ小間で決勝大会を催す。

セガ社は「電脳戦機バーチャロン・ＯＴ」で七月十九－八月十六日、直営店で競技を進め、八月三十日と九月六日のエリア大会を経て、九月二十七日に大田区産業プラザで全国決勝大会を開く。

このほかカプコン、ＳＮＫもゲーム大会を進める。

人事異動

プレビ
（6月26日）取締役、総務部長高嶋典雄▽退任（取締役）勝村洋之▽同（同）岩本耕二▽同（監査役）中川宗夫

タカラ
（7月1日）兼第二事業本部長、社長マーケティング本部長佐藤博久▽兼第一事業本部長、取締役ＣＢ事業部長兼ＢＴ事業部長田中紘一郎▽営業本部長兼大阪支店長、取締役酒井三三男
▼機構改革＝①第一事業本部を新設、ＣＢ、ＢＴ、フィッシングの各事業を統括、②第二事業部を新設、ＣＳ、ＡＭ、ホビー、チャイルドレックス、ＤＭＣの各事業部を統括する

コナミ
（7月16日）企画本部ＩＳ推進部長、小林仁
▼機構改革＝企画本部にＩＳ推進部を新設

セタ
（8月28日）常勤監査役、野村義憲▽退任（常勤監査役）江崎正則

事務所移転

㈱フェニックス＝岩手県紫波郡紫波町日詰字下丸森一一一の三、☎（０１９）６７２－１１５１、佐藤義雄社長。

㈱ニッコウ電子＝東京都中野区中央五丁目八番五号、オースミビル２Ｆ、☎５３４０－０８１８、関口康利社長。

米国「リプレイ」誌 プレイヤーズ・チョイス

7月号から

アップライト・ビデオ

	機種名(メーカー名)	評価
1	ハウス・オブ・ザ・デッド(セガ社)	8.77
2	トータルバイス(コナミ)	8.50
3	ブリッツ(ミッドウェー)	8.17
4	ゴールデンティー'98(ITC)	8.09
5	トーナメント・ゴールデンティー3Dゴルフ(ITC)	7.94
6	ソリテヤーチャレンジ(ダイナモ)	7.82
7	ポイントブランク〔ガンバレット〕(ナムコ)	7.68
8	マキシマムフォース(アタリゲームズ)	7.59
9	トーナメント・ソリテヤー(ダイナモ)	7.56
10	エリア51(アタリゲームズ)	7.54
11	クリプトキラー〔ヘンリーエクスプローラーズ〕(コナミ)	7.38
12	ロック&ローデッド〔ガンハード〕(データイースト)	7.29
13	バーチャコップ　2(セガ社)	6.96
14	バーチャコップ(セガ社)	6.94
15	バーチャファイター　3(セガ社)	6.57

デラックス型・ビデオ(シットダウン、コックピット、アーケードアトラクション)

	機種名(メーカー名)	評価
1	ロストワールド・ジュラシックパーク(セガ社)	9.08
2	トップスケーター(セガ社)	8.95
3	ハーレーダビッドソン(セガ社)	8.87
4	タイムクライシス　Ⅱ(ナムコ)	8.83
5	ウェーブランナー(セガ社)	8.60
6	SFラッシュ・ザ・ロック(アタリゲームズ)	8.51
7	カリフォルニアスピード(アタリゲームズ)	8.50
8	クルージン・ワールド(ミッドウェー)	8.43
9	アルペンレーサー　2(ナムコ)	8.14
10	オフロード・チャレンジ(ミッドウェー)	8.03
11	セガスーパーGT〔スカッドレース〕(セガ社)	8.00
12	アクアジェット(ナムコ)	8.00
13	ガンブレードニューヨーク(セガ社)	7.93
14	デイトナUSA(セガ社)	7.91
15	タイムクライシス(ナムコ)	7.91

ビデオ・ソフトウェア

	機種名(メーカー名)	評価
1	テッケン〔鉄拳〕3(ナムコ)	7.90
2	マーヴルvsカプコン(カプコン)	7.78
3	ゴールデンティー'97(ITC)	7.64
4	19XX(カプコン)	7.50
5	バスタ・ムーブ・アゲイン〔パズルボブル2〕(タイトー)	7.50
6	メタルスラッグ　2(SNK)	7.40
7	ワールドクラスボウリング(ITC)	7.18
8	スーパーパズルファイター　2(カプコン)	7.00
9	ゼロポイント(ユニコ/ゲームビジョン)	7.00
10	ポリストレーナー(P&Pマーケティング)	6.96
11	サーフプラネット(アタリゲームズ)	6.95
12	ストライカーズ1945　パートⅡ(彩京/ワールドワイドビデオ)	6.93
13	ライデン〔雷電〕ファイターズ　2(セイブ/ファブテック)	6.89
14	ライデン〔雷電〕DX(セイブ/ファブテック)	6.88
15	ストライカーズ1945(彩京/ワールドワイドビデオ)	6.84
16	マーヴルスーパーヒーローズvsストリートファイター(カプコン)	6.83
17	ライデン〔雷電〕ファイターズ(セイブ/ファブテック)	6.83
18	ストリートファイター3・セカンドインパクト(カプコン)	6.81
19	デッド・オア・アライブ(テクモ/ファブテック)	6.80
20	ゴールデンティー3Dゴルフ(ITC)	6.72

フリッパー

	機種名(メーカー名)	評価
1	メディーバル・マッドネス(ウィリアムズ)	8.59
2	チャンピオンパブ(ウィリアムズ)	8.57
3	アタック・フロム・マーズ(ミッドウェー)	7.89
4	シアター・オブ・マジック(ミッドウェー)	7.74
5	ジャンクヤード(ウィリアムズ)	7.50
6	スターシップトルーパーズ(セガ・ピンボール)	7.50
7	スケアドスティフ(ミッドウェー)	7.38

©1998 Replay Magazine 《本紙特約》調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

TVゲーム音楽CD

タイトー3作品

コナミ、彩京、セガ社も

コナミ、彩京、セガ社、タイトーの業務用TVゲーム音楽を収録したCDが計六タイトル発売あるいは発売予定となっている。その主な内容は次のとおり。

「ビートマニア・リミックス」=コナミ「ビートマニア」の未使用曲を中心に、二月に発売された同名CDの中から五トラックをピックアップし収録。CDジャケットのデザインも同機キャビネットをイメージしたものに一新。コナミ/キングレコードから価格千四百四十九円(税込み、以下同じ)で五月二十九日発売となった。

「ゼロガンナー・オリジナルサウンド・コレクション」=彩京のCGシューティングゲーム音楽から、オリジナルサウンド十六曲とアレンジバージョン二曲の計十八曲を収録。同機PR用メインイラストをCDジャケットに採用。日本コロムビアから価格二千六百二十五円で、六月二十日発売となった(以上のほか五~六月発売分は本紙第566号、568号参照)。

「デイトナUSA2・サウンドトラック」=セガ社CGドライブゲームの音楽CD。オリジナルサウンドとともに、光吉猛修のボーカルと元ロックバンドのメンバーによる英語版の二つのバージョンを収録。CD二枚組。マーベラスエンターテイメントから価格二千九百四十円で、七月十七日発売。

以下三タイトルはいずれもタイトーのTVゲーム音楽を収録したもので、ZUNTATA(ズンタタ)レコードから発売。

「ザ・ニンジャウォリアーズ」=同社音楽バンドのズンタタ演奏による復刻版シリーズ「Zレプリカ」第一弾。同シリーズは往年のゲーム音楽をアレンジでなく現在の音源で再構築したもの。第二弾は「ナイトストライカー」。二作とも作曲者自ら新たに演奏し収録したもので、同社直営店でのDJ番組「TACO」に出演しているA-ZAP、中山真奈美によるゲーム解説なども入っている。いずれもオリジナルクリアカード(手書きスコア)付きで、価格二千五百五十円、七月三十日発売。

「サイキックフォース2012・アーケードサウンドトラックス」=CG空中アクションゲームのすべてのオリジナルサウンドと効果音、音声などを完全収録するとともに、「電車でGO!」のCMソングを歌っているジャンキー・アズ・マシンによるボーカルアレンジバージョンも入っている。ズンタタレコード初のCD二枚組で価格三千六百円、八月二十一日発売となる。また同ゲームのストーリーをドラマ化したCDも同時発売となる。

なお恒例のライブコンサート「ZUNTATAライブ98」が八月三十日、東京・六本木のヴェルファーレで開催される。ズンタタを中心にジャンキー・アズ・マシンも参加し、昨年以上に大規模な音と光、映像での演出が行なわれる。前記CD三タイトルに付いている同ライブのチラシを会場に持参すればステッカーやグッズをプレゼント。

「タイトーX2000」ベスト20　6月分

	前月	タイトル	アーチスト
1	−	DESTINY	MY LITTLE LOVER
2	1	Time goes by	Every Little Thing
3	4	誘惑	GLAY
4	8	SOUL LOVE	GLAY
5	14	タイミング~Timing~	BLACK BISCUITS
6	−	サマーナイトタウン	モーニング娘。
7	2	長い間	Kiroro
8	−	THERE WILL BE LOVE THERE-愛のある場所-	the brilliant green
9	−	たいせつ	SMAP
10	3	My graduation	SPEED
11	9	HOWEVER	GLAY
12	7	Love again	globe
13	5	愛のしるし	Puffy
14	12	White Love	SPEED
15	13	ずっと2人で…	GLAY
16	20	Heart	福山　雅治
17	6	夜空ノムコウ	SMAP
18	−	ピンクスパイダー	hide with Spread Beaver
19	16	Wing	知念　里奈
20	−	Raining	Cocco

HYPER NEOGEO64
オマエニ コノ苦痛ヲ!!
BEAST BUSTERS
SECOND NIGHTMARE
BEAST BUSTERS SECOND NIGHTMARE
マシンガンとボムを使い分け、モンスターをなぎ倒せ!
本格派ガンシューティングゲーム登場!
ビーストバスターズ ~セカンドナイトメア~
●破壊の快感とドライブ感あふれるビジュアル演出!
●HYPER NEOGEO64基板が可能にした迫真の3Dグラフィック。
●ガン部分のパーツに抗菌部材を使用。
●使用電力 AC100V±10V (50/60Hz) ●消費電力 240W ●寸法 (全幅)750×1309(奥行き)×1968(高さ)[mm] ●総重量 193Kg
© SNK 1998 HYPER NEOGEO64はSNKの商標です。 ※製品の外観、仕様等は予告なく変更することがあります。あらかじめご了承ください。
29インチタイプ
新しい定番ぞくぞく・ネオプライズシリーズ
高額景品を使っても、利益率を落とさずにインカムUP!
NEO プライズ シリーズ
左右のおじゃまバーをかいくぐり、ゴールできれば、ルーレットチャンス!
GOAL
一度に2度楽しめる新感覚プライズマシン!!
ゲーム攻略の楽しみと、狙った景品を獲得する楽しみがドッキング!
●難易度自動調整機能
●独自のペイアウトコントロール機能付き
くるりんバー
ネオミニくるりんバー
「ネオミニくるりんバー」は3ランクの価格の異なる景品が使用でき、しかもランク毎に払い出し率を設定できます。
この機能により、自然な形でのペイアウト・コントロールができ、効率の良い運営が可能なのです。
■「ネオミニくるりんバー」稼働例
	景品単価	ルーレット的中率	払出数
Aランク	800円	10%	1
Bランク	500円	20%	2
Cランク	100円	100%	28
数値は払い出し率10%で、当社ロケテストによるものです。
インカム:31,400円/1日 払出金額:4,600円
プレイ数:314回 原価率:14.6%(上記景品単価ベース)
払出数:31回
●サイズ:全幅488×全高784×奥行き518 (台座無しの場合/単位は全てmmです。)
●使用電源:AC100V±10V (50/60Hz) ●消費電力:90W
●総重量:43kg(台座無しの場合) ※仕様は予告なく変更することがあります。あらかじめご了承ください。
株式会社 エス・エヌ・ケイ
本社 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6 TEL.06(339)3311(大代表)
東京販売部 〒102-0094 東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル) TEL.03(5275)2737 FAX.03(3222)7422
仙台販売 〒983-0043 宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25 TEL.022(284)0191 FAX.022(284)0193
札幌販売 〒007-0848 北海道札幌市東区北48条東15-2-36 TEL.011(752)6364 FAX.011(731)6446
特機事業部 〒102-0094 東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル) TEL.03(5275)2733 FAX.03(3222)7422
大阪販売部 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6 TEL.06(339)5588 FAX.06(338)9506
名古屋販売 〒465-0093 愛知県名古屋市名東区一社3-100 TEL.052(702)8522 FAX.052(702)8545
福岡販売 〒812-0042 福岡県福岡市博多区豊2-4-19 TEL.092(413)6156 FAX.092(413)8740
高松販売 〒760-0066 香川県高松市福岡町2-13-17 TEL.087(823)3371 FAX.087(823)0920
広島販売 〒731-0138 広島県広島市安佐南区祇園町3-32-1 TEL.082(871)8317 FAX.082(871)5303
SNK CORPORATION 1-6,ENOKI-CHO,SUITA-SHI,OSAKA,564-0053,JAPAN. TEL.(81)6-339-5577 FAX.(81)6-338-717
SNK
魂(スピリッツ)を取りもどせ。
アスラ斬魔伝
SAMURAI SPIRITS 2
SAMURAI SPIRITS 2
アスラ斬魔伝
この夏新登場
© SNK 1998 HYPER NEOGEO64はSNKの商標です。
HYPER NEOGEO64

海外ニュース
INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

新タイプのAM施設 「ESPNゾーン」開業
ディズニー子会社、DREがチェーン展開へ

米国ディズニー・リージョナル・エンタテインメント社(DRE、アート・レビット社長)は七月十五日、新タイプのAM施設「ESPNゾーン」の一号店を、メリーランド州ボルティモアでオープンした。

DRE社はウォルトディズニー社の子会社で、六月に「ディズニークエスト」一号店(ディズニーワールド内)をオープンしたばかり(本紙第568号参照)。「ESPNゾーン」もチェーン展開していく。

「ESPNゾーン」は娯楽スポーツ番組専門のTVネット、ESPNとの提携で進められているロケーション・ベースド・エンタテインメント(LBE)。ボルティモアの一号店は三千二百平方㍍の広さで、ESPNらしい雰囲気の中で食事とAMゲームが楽しめるよう設計されている。

主にレストラン「スタジオグリル」、スポーツ生中継放送を楽しむ「スクリーニングルーム」、ゲーム場「スポーツアリーナ」で構成されている。一号店のオープニングはESPNでも放送されている。

DRE社は米国および米国以外の世界各都市で「ESPNゾーン」を展開しようと計画している。

映画「マドレーヌ」で フレーム枠作り
コダック社がPRに協力

米国コロンビア/トライスター映画配給の新作映画「マドレーヌ」の主人公やタイトルを配したシール自販機が、この映画上映とともに人気を集めている――とイーストマン・コダック社のテームド・エンタテインメント部門(カリフォルニア州ランチョクカモンガ)が七月九日発表した。

映画「マドレーヌ」はファミリーアドベンチャー映画として七月十日、全米で公開となった。これは少女マドレーヌを描いた本をもとに、映画化されたもので、九歳のハッティー・ジョーンズちゃんがマドレーヌ役を演じている。

コダック社シール自販機「ステッカープリンツ」(本紙第561号参照)でこの映画にちなんでマドレーヌら出演者と客を並べて撮影できる、などのフレームを用意し、この映画のプロモーションに一役買った。

これは各地で開かれた試写会でも行なわれ、これまでのノベリティグッズなどと比べはるかに強力な宣伝力が示された、とコダック社では説明している。

コダック社「ステッカープリンツ」が何台ぐらい出荷されているか、など具体的なことは分からない。米国ではADE社対SNK訴訟が基本的に解消されたため、再びこれらフォトステッカー市場が活発になると期待されている。

ハリウッドでの試写会後、「ステッカープリンツ」の順番を待つ人たち

40人用シミュレーター リスボン万博で
シメックス社製に注目

ポルトガルのリスボンで五月二十二日から九月三十日まで「エキスポ98」が開催されており、うちポルトガル・テレコム社のパビリオン「オセアニア」に四十人用シミュレーションが設けられ、人気を集めている。カナダのシメックス社製モーションライド、シメックス・デジタルスタジオズ社が作った七十ミリライドフィルムを使ったもので、カナダのメタフォリア・エンタテインメント社が制作した。

モーションライドは四軸電動式、七十ミリフィルムプロジェクションと3D音響付き。ライドフィルムはシリコングラフィックス社のワークステーションで作られたCG映像。一部でヘッドマウンテッドディスプレイ(HMD)を使用しているもようだ。

「シャトル」と呼ばれるシミュレーションライドに乗り込み、海底に眠る古代都市を訪れようとするが、予期せぬトラブルが発生するというもの。

海底の古代都市が現われるという「オセアニア」のシーン

International Trade Show

Show	Date
EXIME'98 (Mexico City, Mexico)	Aug. 5-6
TAMA-GTI Expo'98 (Taipei, Taiwan)	Aug. 14-17
Asian Amusement Expo (Singapore)	Aug. 26-28
Arabian Amusement Convention (Cairo, Egypt)	Sep. 16-18
AMOA Expo'98 (Nashville, U.S.A.)	Sep. 17-19
JAMMA Show (Tokyo, Japan)	Sep. 17-20
World Gaming Congress & Expo (Las Vegas, U.S.A.)	Sep. 23-25
Amusement Park China'98 (Shanghai, China)	Sep. 23-25
FER/Interazar (Madrid, Spain)	Sep. 30-Oct.2
LIW'98 (Birmingham, UK)	Oct. 6-8
Preview'99 (London, UK)	Oct. 7-8
Cairo Fun & Amusement Expo (Cairo, Egypt)	Oct. 7-11
Tokyo Game Show Autumn (Chiba, Japan)	Oct. 9-11
Fun Expo'98 (Orlando, U.S.A.)	Oct. 15-17
Int'l Amusement Expo (Buenos Aires, Argentina)	Oct. 15-17
ENADA'98 (Rome, Italy)	Oct. 15-18
Australia's Amusement Expo (Gold Coast, Australia)	Nov. 2-5
IAAPA'98 (Dallas, U.S.A.)	Nov. 18-21
IMA'98 (Frankfurt, Germany)	Nov. 18-21
Asia Amusement Machine Show (Shanghai, China)	Dec. 4-6

ナムコ欧州部長に バルー氏が就任
転任したブレイク氏の後任

業務用分野では世界的に有名なフランク・バルー氏がナムコ・ヨーロッパ社の国際販売/マーケティング担当部長に就任する。ナムコ・ヨーロッパ社(英国ロンドン、マイク・ネビン社長)が七月十一日に発表したもので、ナムコ・アイルランド社に移ったシェーン・ブレイク氏の後任ということになる。サンフランシスコの自宅を引き払って、八月十八日付でバルー氏は就任する。

バルー氏の業界歴は次のとおりで、二十年以上となる。七五-八二年アタリ社マーケティング副社長、八三年任天堂オブ・アメリカ社販売部長、八三-八四年マイルスター社製品担当副社長、八四-八八年任天堂オブ・アメリカ社販売担当副社長、八八年ファブテック社社長。八九-九一年アイレムアメリカ社、九四-九五年カプコンUSA社上級副社長、九六-九七年プレイネット社販売担当副社長。なお八七-八九年にAAMA会長も務めた。

フランク・バルー氏

英国オーパス社 業務用製品出荷
アーケードPCによる新作

英国オーパス社(本社サーレイ、レオン・ディス社長)はこのほど、ワールドカップサッカーをテーマとするTVゲーム機「アクチュアサッカー・アーケード」を出荷した。インテル社の提唱するアーケードPCに基づくもので、オーパス社では初めての製品となる。

「アクチュアサッカー」はパソコン(PC)ゲームとして知られている、グレムリン・インタラクティブ社のゲームソフトを使って、業務用にしたもの。OSにマイクロソフト社のウィンドウズNTを採用しており、追加ゲームソフトはCD-ROMで供給される。

オーパス社によると、このシステムには「プライズモード」が付いており、プレイヤーのスコアがプリントされて出てくるので、それに基づいて賞品(景品)を提供することもできる(日本では風俗営業七号のカテゴリーに含まれる)。賞品提供しなくとも、トーナメント競技ができると説明している。

WMS社COOに バーナー氏が昇格

米国WMSインダストリーズ社(本社シカゴ、ルー・ニカストロ社長兼CEO)は五月十九日、ケビン・バーナー氏が副社長兼COOに就任したと発表した。同社の子会社には、フリッパー製造のウィリアムズ・エレクトロニクス社、ギャンブル機製造のWMSゲーミング社がある。

バーナー氏はミシガン大学経卒、市場調査士を経て八二年に煙草メーカー、RJレイモンズ社に入社。九七年二月からWMSゲーミング社副社長となっている。今回の異動に伴いWMSゲーミング社のCOOを兼任することになった。

話題のマシン

サン電子「上海」の5作目
CG立体パズル
テクモから「上海・真的武勇」

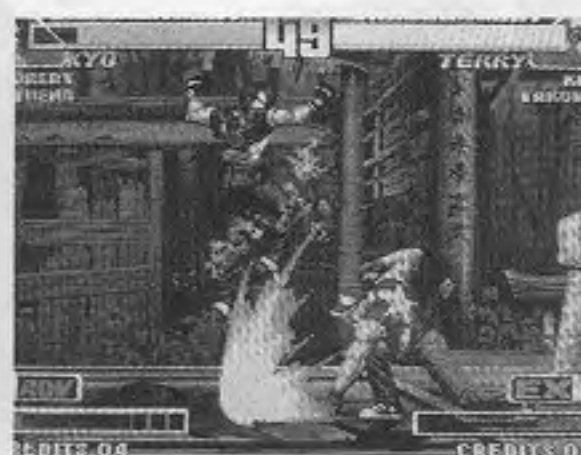
サン電子㈱（本社愛知県江南市、前田昌美社長）製TVパズルゲーム"上海"シリーズの新作「上海・真的武勇」が、テクモ㈱（本社東京、柿原彬人社長）から八月六日発売となる。

これはシリーズ五作目で、従来同様、米国アクティビジョン社の許諾を得たもの。「PS」基板を使いCG画像を採用したもので、牌の山を回転させ山の向こう側の牌も取れるという立体的なゲームになったのが特徴。八方向レバーと三つのボタン（決定、キャンセル、山の回転）を操作する。

上部と一側面に他の牌がくっついていない状態の同じ絵柄牌を二つ一組で取り除いていくもの。

山の両側にも牌を縦に積み上げた壁を設けた新モード「楼欄」とオーソドックスな「古典」（以上は二人同時協力プレイも可能）、「対戦」（二人同時対戦も）の三モードから選択。基板OP価格十八万八千円。

上海・真的武勇

SNK「ネオジオ」ソフト「KOF98」
キャラ総勢38人
ミニプライズ機「ネオミニくるりんばー」も

ザ・キング・オブ・ファイターズ98

㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、高堂良彦社長）から、「ネオジオ」の格闘ゲーム「ザ・キング・オブ・ファイターズ（KOF）98」が七月二十三日、またプライズゲーム機「ネオミニくるりんばー」が六月下旬それぞれ発売となった。

「KOF98」はシリーズ五作目。キャラは「97」に「94」－「96」のうちの人気キャラを加え総勢三十八人となり、新システムや従来好評のモードを改良し採用している。八方向レバーと四つのボタン（パンチとキックの各強弱）を操作。

モードは緊急回避動作も可能なアドバンストモードと、複雑な操作なしに攻撃避けやパワーのためができるエキストラモードの二種類。新システムは、チームの一人が負けるごとに二人目、三人目とパワーストック数が増え、パワーのため時間が短縮していくアドバンテージシステム、一－三人のキャラをルーレットでランダムに選び、これを一チーム勝ち抜くごとに行なうルーレットチームエディットの二種類を採用。このほか従来作品で好評だったステージをリニューアルし挿入。カセットOP価格十四万八千円。

「ネオミニくるりんばー」は、レバーで中央の太いバーを上下動させ、左右で回転する細いバーに触れないよう上部のゴールまで運ぶと、次にルーレットにより当たれば最初に選んだ景品（吊り下げタイプ）、はずれるとその他の景品が払い出されるもの。

価格が違う景品の混合使用ができる。バーの回転速度の変更や他の形状の細いバーとの交換により難易度調節が可能。景品払い出し率の自動調整機能も付いている。卓上コンパクト型でスタンド（オプション）も用意。OP価格三十八万円。

ネオミニくるりんばー

サクセスのTVオセロゲーム
必勝法の伝授も
セガ社から「オセロしようよ」

㈱サクセス（本社東京、吉成隆杜社長）製TVオセロゲーム「オセロしようよ」が、㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、入交昭一郎社長）から七月下旬発売となった。

これはツクダオリジナルの家庭用ゲームを「ST-V」基板により業務用化したもので、ルールは実際のオセロと同じ。四方向レバーと二つのボタンを操作する。

先攻（黒）か後攻（白）を選択。制限時間（十五－三十秒）内に石を打たないと自動的に石が置かれる。モードは三種類。女の子キャラに勝つと怖い話が聞ける「ストーリー」、"オセロ博士"と勝負し必勝法を教わる「オセロ塾」、キャラ六人または2P（途中参加可能）との対戦「修行」の三モードから選択。ゲームは持ちタイマー制。カセット標準価格十二万二千五百円。

オセロしようよ

ミニ"トーマス"
バンプレストの定置乗物

きかんしゃトーマス

㈱バンプレスト（本社千葉県松戸市、杉浦幸昌社長）から、定置型乗物機"のりのりシリーズ"の「きかんしゃトーマス」が四月中旬以降発売となっている。

一人乗りのミニタイプで硬貨投入によりスタートの音声が出て、音楽に合わせ作動を開始。回転式レバーハンドルを回したり、キャラの絵が付いたボタンを押すと、"トーマス"のいろいろな音声が流れたり汽笛が鳴る。

作動終了後、操作パネルの下部からミニカプセル景品が払い出される。景品は八十個収納できる。作動時間九十秒、利用料金百円（いずれも変更可能）。㈱ホープのOEMで、OP価格四十九万八千円。

話題のマシン

「レーシングJAM・チャプターII」
4コースに一新
コナミから「SDX」「ツイン」と改造キット

レーシングJAM・チャプターII（SDX）

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）からCGドライブゲーム機「レーシングジャム・チャプターII」が七月二十四日発売となった。

これは前作のバージョンアップ版で、コース内容を大幅に変更し、操作性や演出面も見直すなど、全面的に改良された。操作方法は前作と同じ。

コースは初級、中級（二種類）、上級の四種類で、二種類が新コース、二種類がリニューアルされ、前作のジムカーナコースはなくなった。新コースは最大傾斜角度八十度のバンク（アクセルを緩めず走行可能）があり、他車同士のクラッシュが多発する初級と、分岐と合流、8の字クロスの部分があり前作になかったジャンプシーンもある中級のクロスロードコース。

また他の低速車を増やし他車を避けながら追い越すのを楽しむというゲーム内容に変更し（前作はコース走破のテクニック主体）、接触時のリアルな火花など演出面も強化された。

画面視点のバードビューは自車が大きくなり、ドライバーズビューはドライビングポジションに近くなった。全体的に初心者でも楽しめる方向で改良されている。

「SDX」OP価格二百五十八万円、改造キット四十九万八千円。「ツイン」は七月三十日発売で百九十八万円、改造キット二十九万八千円。

レーシングJAM・チャプターII（ツイン）

「F3システム」のパズル
建物を作り破壊
タイトー「ランドメーカー」

㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）から「F3システム」第二十一弾のTVパズルゲーム「ランドメーカー」が、八月上旬発売となる。

これは四角いピース（三色ある）を画面下から打ち上げ、上部で同色を並べると建物に変化、さらにこの建物を破壊し相手キャラにダメージを与えるという新趣向のパズル。左右二方向レバーとボタン一つを操作する。

ピースは一個ずつ打ち上げ、同色が並ぶと民家が連なり、正方形に四つ並ぶと二階建てや一回り大きな家に変わり、さらに大きな正方形になるごとに、その大きさに応じて家敷、豪邸、お城へと変化していくと同時に、さまざまなアイテムが出現する。

ただしピースは建物に挟まれるか角と角が合うまで壁や建物側面に沿ってスライド移動していき、くっついた家の色をそのピースと同色に変える。建物の点滅部分にピースをぶつけると、その建物と連なる同色建物が消滅し相手キャラ（画面内を動き回っている）にダメージを与える。全体が時間経過とともに下がり、建物が最下部に来るとゲーム終了。カセットOP価格九万八千円、基板とのセット十六万六千円。

ランドメーカー

2Pガン「ゼロポイント」
52種のステージ
ユニコ社製、トーワジャパンから

㈱トーワジャパン（本社東京、正岡力社長）から、韓国ユニコエレクトロニクス社製TVガンゲーム機「ゼロポイント」が、七月上旬発売となった。

これは備え付けのピストルを使い、画面上のターゲットを次々と狙撃していくゲーム。ピストルは青色と赤色の二丁があり二人同時プレイも可能で、それぞれキャビネットにコードでつながっている。

難易度により初級、中級、上級と三つのランクが設定されており、最初に選択（ピストルでランク表示部分を撃つ）。固定画面でステージが次々と移り変わっていき、全部で五十二ステージもある。各ステージは、キャラが両手に持つ風船のうちピストルと同じ色の風船を撃つもの、山の谷間をロープで渡っていくキャラを狙うもの、メルヘンチックな森の中で動き回る奇妙な動物を倒すものなどコミカルなキャラが登場するステージと、近づく標的に弾丸で穴を開ける射撃練習場や階段上の標的などキャラが出てこないステージがある。

各ステージに目標値が設定され、達成できないとライフが一つ減り、ライフが全部なくなるとゲーム終了。アップライト型でOP価格四十九万八千円。

ゼロポイント

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.320

鎌先英太郎

詩〈5〉

大江健三郎の『私という小説家の作り方』という奇妙な題名の本をみると、少年大江健三郎は雨に濡れて匂い立つ柿の枝に顔を近づけた印象を詩にものしている。

雨のしずくに
景色が映っている
しずくのなかに
別の世界がある

大江健三郎は詩人によって喚起されたものを軸として幾つもの小説を書いてきたという。

大江はノーベル賞を受賞したのだが、ノーベル賞の候補に大江と同じように何度もあげられていた安部公房。

この人は大江の場合よりももっと詩人に近い場所から書く作業をはじめていて、まだ無名の頃に無名詩集を自費出版している。安部公房が有名になってから後は、この無名詩集の存在も有名になり、その古書価がわたくしたちには到底入手不可能な値になってしまっていた。

その文体でいえば大江健三郎は詩を意識したものであるのに対し、安部公房の文体には常に無機質な抽象的な詩が融けこんでいる。こういう大江と安部の違いは、なかば生れついての遺伝子の違いでどうにも仕様がないものかもしれない。

耳の格好がいいとか鼻がどっかりと座っているとかと同じように。『砂の女』の砂のように安部公房の文章には絶えずさらさらとそういうのが流れこんできている。丁度開高健の文章に豊潤艶麗な精気が朦朧として漂っているかのように。

どちらにしても大江も安部も表現としては詩から出発している。

詩から散文へと表現がメタモルフォーゼを遂げてゆく過程で、どちらの作品でも一流であることを証したのは三木卓である。

三木卓は詩でも小説でも殆んどの大きな賞を総嘗めにしてきた人である。詩人であった時代にはあのH氏賞と高見順賞を、小説を書くようになれば早速芥川賞を受賞してしまう。その他詩についても小説についてもこの人は、受賞した賞が多過ぎて枚挙に暇がないくらいなもので、余程資質に恵まれ努力に報われるのにタイミングがよかったのであろう。

三木卓のお父さんも文人的な資質を伸ばそうと努力してきた人のようであるが却々むくわれず、新婚早々上京してきた三木卓の両親は消防署の物見櫓の下の四方に筵をかけて暮していたという。三木卓の代になって三木家は不遇なことが多かったお父さんの分もあわせて何倍にも報われるということになる。勿論それほど三木卓の作品は詩においても小説においてもずばぬけて秀れていたからではあるが。

Iさんからの詩稿はその後も次々と送られてきている。Iさんも三木卓のように次々と受賞をされ立派な詩集が出版されることをつよく願いたい。

詩の世界も御多分にもれずいろいろな人脈が絡んでいて結構ややこしいようである。大蔵省や厚生省や証券会社やゼネコンだけが特に突出して乱れているのではなく、大阪の片田舎であった東大阪市あたりでもということは殆んど全国隈なく乱れに乱れているようで、乱れに妥協している関係を大人の関係、大人の世界と呼んでいることはもはや常識を通り越してしまっている。文学関係の受賞に限ってみても、ある時期から選考委員会の委員が盥回しに受賞をするようなことが平然と続いていた。

こうなるともはや、大人の世界に無頓着に実力で生きぬいてきたIさんの今後の予想される幾多の困難を潜りぬけての受賞を祈るばかりなのである。

チューリップの花壇

花壇に整然と
隊列を組んで咲いている
チューリップの花の周りでは
五月の日光も息をひそめている
見事なチューリップの
花壇の傍で
それにしても、と私は思う
なんという人工、なんという画一
花は只、花としてそこらで咲いていれば良いのに
おそらく、品種の改良で
花の色はいよいよ鮮やかだ
水田でお米を生産するように
オランダの花が栽培されている
五月の日光も恥じらうほどに
色とりどりに咲く花は
取り揃えられた花の剥製
蝶も花壇のチューリップには降りては来ない

山羊

山羊が
空気の上に頭を乗せて
青草を食んでいる
山羊は永遠の暗闇を食んでいる

Iさんが送ってきた詩稿を見ていて、この「チューリップの花壇」と「山羊」が偶然に並んでいて、前の詩は後の詩に比してちょっと説明のようなところが多いのではなかろうかという感じがした。

「山羊」の方は後半の二行が効いている。音楽のほうでよくいうサビである。ブーラヴーラである。プロの詩人はブーラヴーラをきめてからそれを膨ませて詩の形にしてゆく人が多い、ともおもったりした。おもいなしかこの二行を見ながら珈琲をのんでいて、珈琲カップの琥珀色の更に奥底にもあるいは永遠の暗闇が？とじっとそこを覗きこむ。

美しき残滓

電燈の灯りの下で
父親は畳の上に新聞紙を敷き
母親が赤ちゃんを抱えた
新聞紙に
ころっと飛び出して来た
光沢を帯びて引き締った固体
母乳が赤ちゃんの体内を通り抜けて
これだけ残った
美しき母乳の残滓
ひとつきりの
純金の残滓
若い父親はちらっと見て
そのあまりの美しさに
面食らい
横を向いた

この詩の赤ちゃんがもう二児か三児かのお母さんである。時はめぐりまためぐる時の経つのはいかに速いものであるのか。

AUGUST 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■ＴＶゲーム機 ― ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	バーチャストライカー 2 バージョン98（セガ社） Virtua Striker 2 ver.98 (Sega)	8.15
2	2	サイキックフォース 2012（タイトー） Psychic Force 2012 (Taito)	6.95
3	3	ストリートファイター ＥＸ 2（アリカ／カプコン） Street Fighter EX 2 (Arika/Capcom)	6.75
4	4	ダイナマイト刑事 2（セガ社） Dynamite Cop (Sega)	6.74
5	5	鉄拳 3（ナムコ） Tekken 3 (Namco)	6.53
6	6	スーパーワールドスタジアム 98（ナムコ） Super World Stadium 98 (Namco)	5.87
7	9	対戦ホットギミック（彩京） Mahjong Hot Gimmick* (Psikyo)	5.59
8	7	ファイティングバイパーズ 2（セガ社） Fighting Vipers 2 (Sega)	5.50
9	19	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97（ＳＮＫネオジオ） The King of Fighters '97 (SNK)	5.26
10	18	メタルスラッグ 2（ＳＮＫネオジオ） Metal Slug 2 (SNK)	4.98
11	17	スーパーリアル麻雀 Ｐ７（セタ／ビスコ） Super Real Mahjong PⅦ* (Seta/Visco)	4.93
12	30	ストリートファイター Ⅲセカンドインパクト（カプコン） Street Fighter Ⅲ 2nd Impact (Capcom)	4.92
13	14	ストライカーズ１９４５ Ⅱ（彩京） Strikers 1945 Ⅱ (Psikyo)	4.86
14	–	子育てクイズマイエンジェル 2（ナムコ） Quiz My Angel 2* (Namco)	4.82
15	11	ファイナルロマンス 4（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance 4* (Video System)	4.80
16	8	闘魂烈伝 3（ナムコ） NJ Prowrestling (Namco)	4.76
17	10	ファイナルロマンス R（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance R* (Video System)	4.73
18	–	スペースボンバー（彩京） Space Bomber (Psikyo)	4.67
19	16	エスプレイド（アトラス／日本システム） Esprade (Atlus/Nihon System)	4.65
20	13	子育てクイズマイエンジェル 3（ナムコ） Quiz My Angel 3* (Namco)	4.64
21	25	上海・万里の長城（サン電子／テクモ） Shanghai—The Great Wall (Sun)	4.58
22	24	スターグラディエイター 2（カプコン） Star Gladiator 2 (Capcom)	4.47
23	12	レイディアント・シルバーガン（トレジャー／セガ社） Radiant Silvergun (Treasure)	4.45
24	21	ギャルズパニック S（カネコ） Gals Panic S (Kaneko)	4.42
25	26	実況パワフルプロ野球ＥＸ（コナミ） Powerful Proyakyu EX (Konami)	4.40

＊The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

■完成品タイプのＴＶゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	ビートマニア 2nd Mix（コナミ） Beatmania 2nd Mix [Hip Hop Mania 2] (Konami)	8.19
2	2	タイムクライシス 2（ＳＤ／ＤＸ）（ナムコ） Time Crisis 2 (SD/DX) (Namco)	8.05
3	3	デイトナＵＳＡ 2（ＤＸ／２Ｐ）（セガ社） Daytona USA 2 (DX/2P) (Sega)	6.62
4	4	パニックパーク（ＳＤ／ＤＸ）（ナムコ） Panic Park (SD/DX) (Namco)	6.56
5	5	セガラリー 2（ＤＸ）（セガ社） Sega Rally 2 (DX) (Sega)	6.19
6	11	トップスケーター（セガ社） Top Skater (Sega)	6.18
7	6	ゲットバス（セガ社） Get Bass (Sega)	6.14
8	9	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド（セガ社） The House of The Dead (Sega)	5.85
9	10	電脳戦機バーチャロン ＯＴ（２Ｐ）（セガ社） Virtual On 2 (2P) (Sega)	5.84
10	8	ダウンヒルバイカーズ（ナムコ） Downhill Bikers (Namco)	5.82
11	7	ファイナルハロン（ナムコ） Final Furlong (Namco)	5.31
12	15	ハーレーダビッドソン（セガ社） Harley Davidson & L.A.Riders (Sega)	5.22
13	13	ロストワールド（ＳＤ／ＤＸ）（セガ社） The Lost World (SD/DX) (Sega)	5.21
14	14	ラピッドリバー（ナムコ） Rapid River (Namco)	5.17
15	12	電車でＧＯ！ 2高速編（タイトー） Go By Train 2 (Taito)	5.12

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	2	ピンボールマジック（カプコン） Pinball Magic (Capcom)	4.94
2	3	メディーバルマッドネス（ウィリアムズ／タイトー） Medieval Madness (Williams/Taito)	4.86
3	1	ジュラシックパーク（データイースト） Jurassic Park (Data East)	4.80
4	4	アダムスファミリー（ミッドウェー／タイトー） Addams Family (Midway/Taito)	3.60
5	–	スターゲート（プレミア／サミー） Star Gate (Premier/Sammy)	3.33

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	ストリートスナップ（トーワジャパン） Street Snap (Towa Japan)	8.39
2	2	プリプリキャンバス（コナミ） Puri Puri Canvas (Konami)	7.19
3	3	スーパープリクラ21（アトラス） Super Pricla 21 (Atlus)	6.83
4	4	なんでもシール委員会（アイマックス／ジャレコ） Sticker Magic (Imax/Jaleco)	5.67
5	5	プリント倶楽部 2（アトラス／セガ社） Print Club 2 (Atlus/Sega)	5.58

英文版業界ニュース

China Crackdown On "NEO·GEO" Counterfeit

The Administration for Industry and Commerce (AIC) in Guangzhou and Panyu, Guangdung, China, has raided five counterfeit traders who distributed unauthorized copies of SNK's "NEO·GEO" software such as "King of Fighters 2", "Metal Slug 2", "Real Bout Fatal Fury 2" on June 17-18.

The AIC seized 35 counterfeit game cartridges at Wah Lap Electronics Co., Xin Le Electronic Amusement Co. and Kong Long Amusement Machine & Trade Co. in Panyu, and 218 counterfeits at Wei Xin Electronic Amusement Co. and Tian Xiao Amusement Machine Trade Co. in Guangzhou.

This was carried out following a complaint brought by SNK Corp., Osaka, and AIC forbade the five raided counterfeiters to do business, collecting a fine of US$3,000 ~ 4,000 from each. Although the total number of counterfeiting companies is thought to be more than ten times the number actually apprehended this time, all the

The signboard of Wah Lap Electronics' office.

copiers seem to have toned down their operations since the raids. At the offices of those counterfeiters a large number of unauthorized copies of products of makers other than SNK have also been discovered.

In China, the AIC takes charge of the protection of registered or unregistered trademarks, and is authorized to raid and punish. Similarly, the Administrative Authority for Patent Affairs is authorized to treat registered patents. However, the Administrative Authority for Copyright Affairs is thought to have the most effective power. SNK has taken legal steps on the charge of unauthorized use of trademark.

Taiwan Counterfeiter

SNK also announced that Gin Lien Inc. and Marshall Electronic Co., Taipei, Taiwan, which had counterfeited "NEO·GEO" game cartridges, were prosecuted in April this year for violation of copyright and trademark right. Concerning the violation of copyright, the US subsidiary, SNK Corp. of America, brought a lawsuit. The case will be heard at the Taipei District Court and the two companies are expected to be found guilty.

As a result of examination of MASK ROM of the counterfeit cartridges which appeared in Hong Kong around the summer of 1996, they were found to have been manufactured by semiconductor makers controlled by Gin Lien and Marshall Electronic. A lawsuit was brought in November 1996, and the investigation authorities raided them, thus seizing 1,000 counterfeit chip sets of "Metal Slug" and 1,800 counterfeit chip sets of "King of Fighters 96".

The investigation authorities prosecuted the former president of Gin Lien, and the president of Marshall Electronic. In the meantime, Gin Lien has changed the company name to VST Inc., US Top, Sinotek and Elutone, and then dissolved each of them in turn.

6 Manufacturers File Resell Suit In Osaka

6 home video game manufacturers filed a copyright infringement lawsuit in Osaka District Court against Act Co., Okayama, and its franchised shop "Wanpaku Kid Ibaragi" on July 8. It is a similar lawsuit to the one brought against Do Co., Sagamihara, Kanagawa Pref., on June 11. With the involvement of Sega, there are now six plaintiff companies.

These two lawsuits were promoted by the Association of Copyright for Computer Software (ACCS). Chairman of ACCS is Kenzo Tsujimoto, president of Capcom. The association of home video software manufacturers (CESA) is strongly asserting the "distribution right" to audio-visual works.

Yuji Araya, president of Act, says, "I think the video game distribution right is an impossibility. It will become evident through the current lawsuit."

Game Machine
Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530-0027 Japan
faxphone (81) 6-314-3821
Email: editor@ampress.co.jp
Web site: http://www.ampress. co.jp/

Banpresto Posts Fiscal Results

Banpresto Co., Ltd., Matsudo, Chiba Pref., a Bandai subsidiary, reported ¥31,289 million in non-consolidated revenue, and ¥369 million in net income for the fiscal year ended March 1998. Banpresto is not a public company. The results cannot be compared, since the fiscal year ended March 1997 was a six-month term.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥21,488 million, home videos ¥7,347 million and arcade operation ¥2,454 million. Exports were not disclosed.

Banpresto forecast ¥31,300 million in revenue and ¥1,000 million in net income for the fiscal year to end March 1999.

SNK To Open "NEO·GEO World Tokyo"

SNK Corp. announced that it will open a theme park "NEO·GEO World Tokyo" at Daiba, Tokyo, in Spring 1999. Although the amount of investment is not clear, SNK explains that the park will be visited by about two million people a year. It will occupy part of a theme shopping mall now under construction.

"NEO·GEO World Tokyo" (28,017 m^2) is composed of an indoor amusement park, outdoor Ferris wheel and "Space Shot". The Ferris wheel becomes the world's largest with diameter of 100 m and height of 115 m. It will be installed and operated by Sanoyasu Hishino Meisho. The "Space Shot" is a turbo drop type 58 m in height, and installed and operated by Togo Japan.

10 attractions including 9 new attractions and a 44-lane bowling center will be installed in the indoor amusement park. SNK merely explains abstractly that visitors will be captivated by the "dramatic, bold attractions" and no concrete contents have been announced.

Within the same building Toyota Motors will install ride attractions including a dark ride. The Toyota zone will be composed of a show room (15,300 m^2), history room (4,200 m^2), and ride attraction (4,700 m^2).

73 Exhibitors For Amusement Machine Show

At the Amusement Machine (AM) Show '98 (Sep. 17-20, Tokyo Big Sight), 73 companies (77 companies in the previous year) will exhibit on an area of 1,300 booth units (1,409 booth units in the previous year). The show committee said on July 7 that, although booth units were expected to number only 1,250, a drop of 11%, to their relief, the fall was less than expected.

This trade show and players event, which is also called "JAMMA Show", is cosponsored by JAMMA and JAPEA. Although AAMA participates in this show for the first time, there is no talk of JAMMA participating in the AMOA Expo or ASI.

Exhibitors which will have a big booth size are as follows (figures in parentheses show size at the previous size): Sega 135 (125), Namco 110 (125), Konami 105 (110), Capcom 100 (80), SNK 80 (80), Taito 65 (75), Banpresto 60 (42), Sigma 50 (50), Atlus 42 (10), Towa Japan 36 (40), Sammy 30 (40).

Two days, September 19 & 20 will be open to the public for an admission fee of ¥1,500. Players will be able to play games for free. JAMMA intends to gain income from admission fees. However, a considerable number of tradesters are dissatisfied with this system.

キャッチ・ザ・ハート ──
TAITO
好評発売中!!
建てて、壊して、高得点。
最新型パズル!!
ランドメーカー
LAND MAKER
PLAYER SELECT
TG
電車でGO!2 高速編 3000番台
LET'S GO BY TRAIN! 2
新発売!
GM
ココが新しい!!
10路線を新規追加!
大阪～神戸間開通!
その他車両も盛り沢山!
山手線 東京-新宿
東海道本線 大阪-神戸
秋田新幹線 秋田-盛岡
大好評発売中!
サイキックフォース2012
PSYCHIC FORCE TWENTY-TWELVE
TG
ぺたシールでちょ!
SEAL DECHO!
好評発売中!
GM
「写してちょ!」がそのままミニシールになった!
「写してちょ!」の内容がそのまま4枚のシールになりプリントされます。
●サイズ：W660mm×D1400mm×H2040mm ●重量：118kg（パイプカーテン含む）
シングルメダルシリーズ タイトー独自の発想で開発した新感覚メダルゲームシリーズです。
好評発売中!
GM
大迫力のメカリール!
大興奮のリーチアクション!
ヴィクトリーホース
●シリーズ初の3連メカリールを採用。リール全体がせり出す大迫力のメカニズムです。
●入賞時の払出オッズはインフォメーション用の液晶モニターに表示されるダブル表示方式です。
5.5インチの液晶モニターを搭載!
美少女メダルゲームの決定版!
美少女忍者さそりちゃん
●サイコロを使って江戸から大阪へと進む双六式ゲームです。
●美少女キャラクターがゲーム展開を魅力的に演出します。
一発逆転フィーバーをかっ飛ばせ!
燃えろ!直球くん
●333、555、777で揃うと確率変動モードに入ります。
●入賞時のラウンドストーリーは全部で4種類あります。
踊るインベーダー!
弾けるフィーバー!
炎のインベーダー
●スロットゲームでは7種類のリーチアクションや変動確率モードで興奮度満点です。
●入賞時のラウンドストーリーでは愉快なキャラクターが攻略法を伝授してくれます。
●サイズ：W660mm×D710mm×H1640mm（タイトルパネルを除く）●重量：90kg（ヴィクトリーホースのみ93kg）
メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。

SCメダルシリーズ 大人気のキャラクターを採用。誰でも楽しめるカンタン操作。ホワイトボディが魅力です。
好評発売中!
GM
ジャンケンパンチを受けてみろ!
ソニックブラストマンのジャンケンバトル
●帰ってきた「ソニックブラストマン」と敵キャラとのジャンケン勝負です。
●勝てばチャンスゲームで最大99枚までのメダルが獲得できます。
「あみだくじ」と「宝さがし」が1つになった。
パッキイのトレジャースロット
●3段の横スロットの道が上段から下段の宝物までつながると当たりです。
●スロットで当たると、チャンスゲームにチャレンジ。プレイ意欲をそそります。
あの人気者コンビがルーレットになった!
バブルンるーれっと
●多彩なイベント＆ラッキーBOMBがプレイヤーのヤル気をかきたてる新感覚のルーレット型のメダルゲームです。
●サイズ：W470mm×D606mm×H1323mm（バブルンるーれっとのみH1330）●重量：60kg

シングルプライズシリーズ 欲しい景品が選べます。
好評発売中!
GM
急転直下のノンストップアクション!
光ったボタンを叩くだけ!
原始人ポコンポ
●コミカルな曲調がキャッチーで集客率を高めます。
●複数台の設置でアピール度がアップ。
●筐体サイドの大型キャラクターステッカーで注目度抜群です。
●最大64個の景品ベンダー。
バーごとにペイアウト設定が可能!
スロットタイプのプライズマシン!
そろっとーる
●ほしい景品の数字と、LEDマトリクスの3つの数字を揃えるだけの誰でもプレイできるスロットゲームです。
●多彩なアクション＆おたのしみアイテムがゲームを盛り上げます。
●すぐれた省スペース性。景品の補充も簡単です。
●サイズ：W640mm×D810mm×H1850mm ●重量：原始人ポコンポ105kg／そろっとーる87kg
ハイスコアでGO!'98
日本一運転手決定戦!!
開催決定!
STEP 1 ハイスコアでGO!'98 全国の店舗でのハイスコア大会!
STEP 2 8月8日(土)or9日(日) ブロック代表決定戦 全国8ブロックにて開催!
FINISH! 8月23日(日)12:00より東京新宿にて 電GO!フェスティバル'98開催 その他アトラクションも盛りだくさん!!